

# MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

SCHNELLER ALS WAVE RACE?

## Rapid Racer

Die "Porsche"-Macher gehen ins Wasser

DUELL DER GÖTTER

## Populous 3

Bullfrogs Strategieklassiker in 3D

TESTS MIT TIEFGANG

87% Tobal 2

86% V-Rally

90% Starfox 64



HEFT IM HEFT

# Playstation-Spieleführer

Vorgestellt und bewertet:  
250 Spiele auf 24 Seiten!





WENN DU MIT EINEM  
**MONSTER TRUCK**  
 DURCH DIE GEGEND  
 FÄHRST, HAST DU  
 KEINE PROBLEME  
 MEHR MIT  
**DRÄNGLERN** -  
 DU FÄHRST EINFACH  
 DRÜBER!

"Irrwitzige Schräglagen, Sprünge und Aufsetzer...ein absolutes Muß für alle Freunde des Rennsport-Genres"

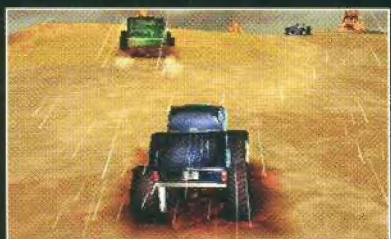
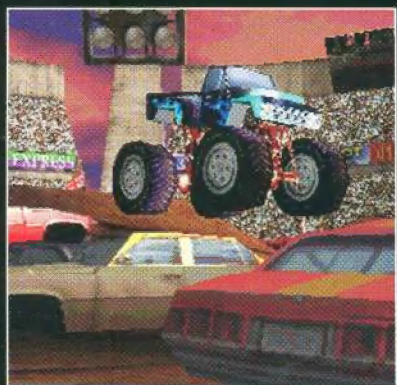
PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1,3

"Wer nach dem etwas anderen Rennspiel sucht, wird...optimal bedient"

MegaFun 4/97, Wertung: 76%

"..unterhaltsame Mischung aus Actionspektakel und Rennsportatmosphäre"

Next Level 4/97, Wertung: 80%



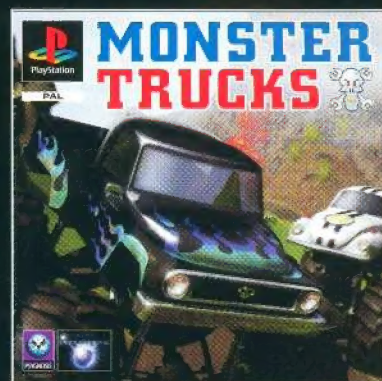
Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

## MONSTER TRUCKS

Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen

- hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallies mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



[www.psygnosis.com](http://www.psygnosis.com)







## Massenmarkt mit Muskeln und...Grips?

In aktuellen PR-Rundschreiben jubelt Sony. Knapp eine Million Playstations sind europaweit verkauft, die 32-Bit-Marktführerschaft damit errungen. Der günstige Preis öffnet dem Gerät den Massenmarkt – meint Sony Deutschland.

Damit müßte sich selbst fortgeschrittener Lokalisierungsaufwand lohnen und ein altes Problem denkender Spieler bald beseitigt sein: Komplexe Rollen- und Strategiespiele tummeln sich in Japan, doch deutscher Kundschaft bleiben nur vage Versprechen. Im Zeichen des 32-Bit-Massenmarktes fordern wir deshalb nochmals, die Lokalisierungspolitik zu überdenken. Konami macht's mit "Vandal Hearts" vor, Sony müßte nachziehen, um seine Zielgruppe zu erweitern: Angekündigte Knüller wie Squares "Final Fantasy Tactics" und "Front Mission Alternative" wünschen wir uns ohne Verzögerung auch in Deutschland. Denn jeden Monat ein neues Rennspiel ist schön, kümmert die Fans tiefgründiger Software aber wenig. Wer spielt und denkt braucht einen 3000-Mark-PC – sollte sich dieser Zustand nicht schleunigst ändern?

Dies gilt auch für Sega: Die Saturn-Macher geben sich mit den PAL-Anpassungen zwar oftmals mehr Mühe als die Konkurrenz, scheuen sich aber vor deutschem Bildschirmtext. In Japan sind viele "intelligen-



Strategienachschub aus den  
USA: Warcraft 2 (siehe Seite 12)

te" Spiele exklusiv für den Saturn erschienen – kämen Knüller wie "Langrisser 4" und "Terra Phantastica" auch hierher, wäre die Saturn-Palette massiv aufgewertet. 8-Bit-Fans warteten vergeblich und auch 16-Bit-Spieler blickten bis zuletzt in die Röhre – mit 32-Bit wird's langsam Zeit, alle Facetten des Konsolen-Hobbys auch in Deutschland aufzudecken. Schließlich kann eine Japan-Übersetzung nicht schwieriger sein als eine Konvertierung vom PC auf die Konsole.

Vom englischen Entwickler Krisalis nahezu fertiggestellt, aber noch auf keiner Release-Liste zu finden: Echtzeit-Schlacht **Z** für die Playstation.

Läßt die versprochene Playstation-Umsetzung ähnlich lange auf sich warten wie das PC-Debüt? Fantasy-Knüller **Dungeon Keeper** von Bullfrog.

Kommt's oder kommt's nicht? Bezüglich einer Nintendo-64-Fassung des Magie-sprühenden Action-Adventures **Diablo** herrscht weltweit Unsicherheit.

**Flying Corpse**: Eine vereinfachte, actionlastige Playstation-Version des besten Fliegers unter der Sonne ist für Weihnachten angekündigt.





# MAN!AC

## NEWS



6

### **Rapid Racer: Fluß ohne Wiederkehr**

"Wave Race" auf der Playstation? Wildwasserschlachten mit Arcade-Appeal und realistischem Seegang.

### **8 Fantastic Four: Fantastische Helden**

Acclaim läßt das schlagfertigste Superhelden-Quartett aller Zeiten auf die Playstation los: Marvel-Power-Up!

### **10 Populous: Das dritte Zeichen**

32-Bit-Remake des unübertroffenen Götter-Duells: Wir präsentieren die ersten Bilder der Playstation-Fassung.

### **12 Warcraft 2: Im Hort der Orks**

Millionenfach verkauftes Strategie-Epos jetzt für die 32-Bitter

### **14 Extreme G: Motorrad-Kick**

Auf dem Nintendo 64 rasen hyperschnelle Gleiter durch das Bergwerk: MAN!AC hat den 3D-Flitzer angespielt.

### **16 Goemon 64: Im Land des Lächelns**

Rückkehr des "Mystical Ninja": Im Zeichen des N64 kommt Konamis japanischer Serienheld auch nach Deutschland.

### **18 Agent Armstrong: "Wir haben die Playstation ausgereizt"**

Programmier-Veteran Raffaele "Cybernoid" Cecco im Gespräch

### **20 Jobs mit Zukunft: Sales Manager**

### **22 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel**

6

**Rennboote statt Jet-Bikes:** Mit "Rapid Racer" wollen Sonys "Porsche"-Entwickler die N64-Konkurrenz einholen.

16

**In den letzten Jahren** erfreuten sich nur japanische Spieler an den skurrilen Action-Abenteuern des "Goemon". Jetzt bereitet der "Mystical Ninja" sein 64-Bit-Debüt vor.

14

**Acclaims englische Probe-Entwickler** schalten in den sechsten Gang: "Extreme G" ist ein gnadenlos schnelles Gleiter-Rennspiel für das N64.

8

**Eine schöne Frau und drei kräftige Männer:** Mit "Fantastic Four" tritt Marvel's berühmtes Superhelden-quartett auf der Playstation für Recht und Ordnung ein.

## FEATURES

39

### **Playstation-Spieleführer '97**

So viele Spiele, so wenig Überblick: MAN!AC lichtet das Gestrüpp des wuchernden Sony-Angebots und gibt Euch im herausnehmbaren Sonderteil alle wichtigen Infos.

### **Software-Highlights für die Playstation**

**42** Bust-a-Move 2

**46** Formel 1

**49** Madden NFL 97

**53** Porsche Challenge

**53** Rage Racer

**54** Ridge Racer

**55** Ridge Racer Revolution

**58** Tekken 2

**59** Tobal No.1

**59** Tomb Raider

**61** Wipeout

**61** Wipeout 2097

## RUBRIKEN

95

### **Last Resort**

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

**3** Editorial

**79** Impressum

**79** Inserentenverzeichnis

**88** Replay: Beat'em-Ups

**90** Leserbrief

**91** Abo-Anzeige

**92** Kleinanzeigen

**98** Vorschau



# PRESENTS

## TESTS



75 Battle Arena Toshinden 3



78 Carnage Heart



82 ISS Pro



76 Mario Kart 64



73 Psychic Force



84 Rage Racer



85 Ray Tracers



73 Samurai Shodown 3



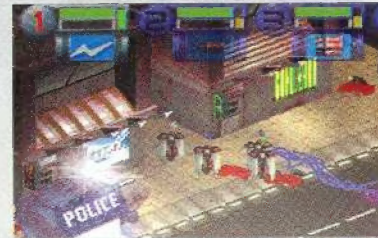
72 Sky Target



80 Sonic Jam



68 V-Rally



86 Syndicate Wars



74 Wing Commander 4



68 V-Rally



## IMPORT-TESTS



34 Alundra



36 Tail of the Sun



32 Total No. 2



36 WCW vs the World



28 Starfox 64





# Fluß Wieder



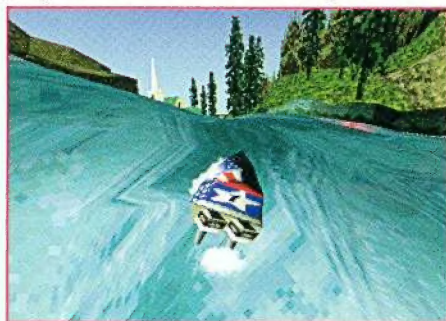
Noch liegen die Rennboote am Pier: Eure Eigenkreation wird vom Truck geladen und zu Wasser gelassen.



Turbulente Flußfahrt: Der unberechenbare Wellengang fordert in den Kurven Euer Können statt pures Auswendiglernen.

Kaum den Boxster aus der 3D-Werkstatt gerollt, macht sich Pascal Jerrys Team an die nächste Rennsport-Huldigung: Statt Jet-Bikes pflügen in "Rapid Racer" schnittige Motorboote durch tosende Wildwasserfluten.

Nach etlichen Asphalt Schlachten hat die Software-Industrie Salz geleckt: Im Kielwasser von Nintendos "Wave Race" klatscht eine Wassersport-Welle über den Rennsportlern zusammen – neu an der Sony-Startlinie sind die "Rapid Racer"-Motorboote des "Porsche Challenge"-Produzenten Pascal Jerry. Während die zierlichen Jetski-



Spielball der Natur: Um Euer Schiff auszubalancieren, müßt Ihr die Außenbordmotoren auspendeln.

Bikes kaum Tiefgang haben und von den Naturgewalten wie ein Softball umhergeschleudert werden, liegt der Kiel bei den rustikaleren Schnellbooten deut-

lich tiefer im Wasser: Sony nutzt die bessere Balance der Wasser-Vehikel, um Euch in tosende Fluten zu stürzen. Statt sich in sturmgepeitschten Küstenstreifen oder seichten Binnengewässern zu duellieren, brettert die "Rapid Racer"-Meute durch aufgewühlte Wildwasserbahnen. Wer in reißenden Flüssen und tückischen Stromschnellen an der Spitze bleiben will, muß nicht nur die Wasserphysik meistern, sondern auch rasante Berg- und Talfahrten überstehen: Wo Ihr noch bis vor wenigen Sekunden über einen befriedeten Flußlauf geschippert seid und texturierte Ufer-Idylle genossen habt, kann im nächsten Augenblick ein tosender Schlund gähnen. Wer die halsbrecherische Sturzfahrt hautnah erleben will, schaltet in die Ego-Perspektive: Ihr rauscht wie auf einer Achterbahn in die



Kopfüber in den Pool: Der rapide Höhenwechsel bringt Euer Gleichgewichtsorgan ins Schlingern.

Widersacher ins selbe Wassertal gespült werden: Jedes Motorboot macht Euch mit seiner eigenen Wasserverdrängung zu schaffen und bringt bei Kopf-an-Kopf-Rennen Eure Steuerung aus dem Lot. Wer sich nicht rechtzeitig auf die neue Wasserphysik einstellt, wenn ein aufdringlicher Widersacher durch sein Kielwasser braust, wird in Nullkommanichts herumgeworfen. Sonys Physiker kennen bei der Verdrängungssimulation keine Kompromisse: Designer und Grafiker haben sich monatelang auf Flüssen herumgetrieben, Motorbootrennen verfolgt, Videos studiert und Physikbücher gewälzt: Ob Strudel, Sog oder Wellengang – die Simulations-Vorlage soll bis auf den letzten Pixel



Sonys englische Rennspiel-Profis: Nach "Porsche Challenge" entwickelt Pascal Jerrys Team "Rapid Racer".



# ohne kehr

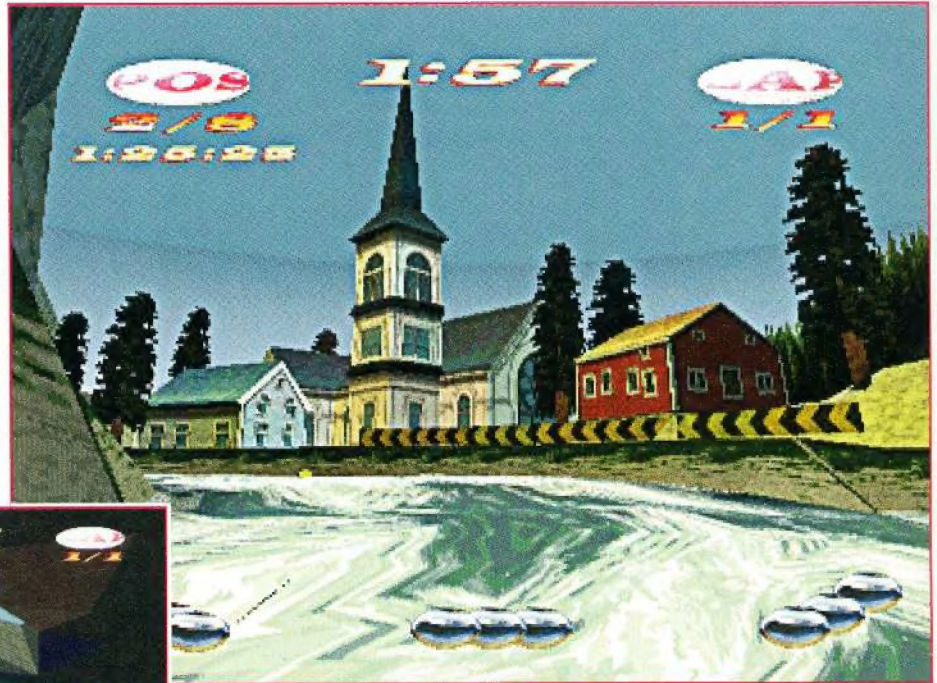
stimmen und auf das rasante Arcade-Ambiente abgestimmt werden. Damit Ihr nach Eurem Sturz in die Wassermassen nach Luft schnappen und nach jeder Achterbahnfahrt gegen Schwindelgefühle kämpfen müßt, haben Sonys Programmierer sämtliche Geschwindigkeitsrekorde gebrochen: Die "Rapid Racer"-Motorboote sollen – der verspielten Physik zum Trotz – zu jeder Sekunde mit 50 Einzelbildern über die Wasserstraßen brettern. Ob Euer Schmuckstück mit einem lädierten Außenborder durchs Naß dümpelt oder Ihr im Optionsmenü ein träges Sparmodell zusammengestellt habt, ist den flotten Routinen egal – der Animationsfluß bleibt konstant.



In die Höhle des Löwen: Euer Rennboot steuert auf den unterirdischen Tempel einer Ruinenstadt zu.



Schroffe Felsnasen, Brückengräte und Wackelsteine: Der Kurs durch die Canyon-Klüfte gehört zu den optischen Highlights, ist allerdings den Profi-Planschern vorbehalten.



Nach chaotischem Wassertreiben ein willkommener Anblick: Ihr prescht in Alaskas Wäldern an einer verträumten Holzfällersiedlung vorbei.



Rundum texturiert und ausgeleuchtet: Durch das Oberlicht des Felsüberhangs strahlt die Sonne auf's Wasser.

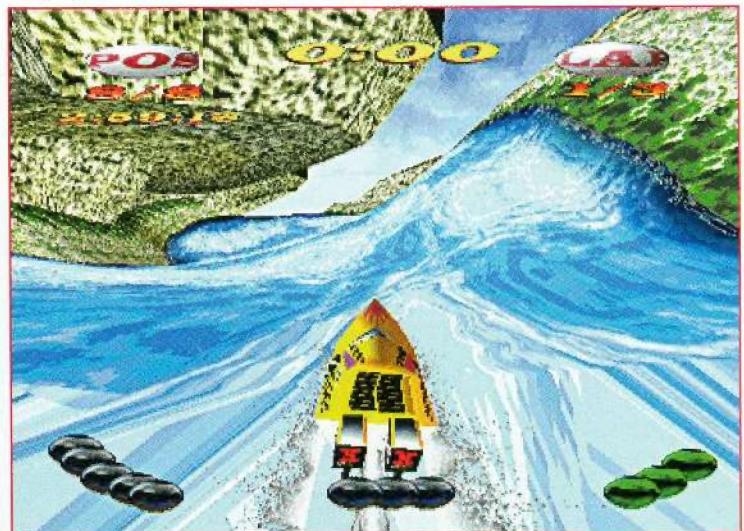
Erst wenn Eure Wasserratte mehrere Pokale im Schrank stehen und ein dickes Bankkonto hat, dürft Ihr Euch in der Werkstatt austoben und ein schnittiges Luxusmodell vom Pier rollen: Pascal hat sich den härtesten "Porsche Challenge"-

Kritikpunkt zu Herzen genommen und ersetzt die starre Boxster-Liga durch flexibleres Wassersport-Motodrom. Ihr bastelt nicht nur Eure Vehikel nach eigenen Vorlieben zusammen, auch für nahezu unendlichen Kursnachschieb ist gesorgt: Kennt Ihr die 15 Originalkurse auswendig, jagt Ihr eines von fünf unterschiedlichen Grafiksets durch den Zufallseditor. Kaum ein Kurs gleicht dem anderen –



Schwimmkörper für die Boots-Balance: Die Ovale im unteren Bildschirmviertel zeigen Euch Neigung und Tiefgang.

den die Schiffsschraube zufriert, darf auch die passende Musikuntermalung nicht fehlen: Wie schon in Psygnosis' "Wipe Out" verläßt man sich auf flotte Techno-Rhythmen und Rave-Stücke. Damit Ihr zu jedem Zeitpunkt aus einem reichhaltigen Track-Menü ein stimungsgerechtes Stück aussuchen könnt, hat die Gruppe "Apollo 44" für "Rapid Racer" gleich ein komplettes Album eingespielt. *rb*



Spannender und verdrehter als in der Realität: Euer Boot wird von einem Sog zum nächsten gerissen und in die Schräglage geworfen.

**TITEL**  
Rapid Racer

**HERSTELLER**  
Sony England

**SYSTEM**  
Playstation

**BRO-RELEASE**  
4. Quartal

**FAZIT**  
Miyamoto bekommt Konkurrenz: "Porsche Challenge"-Ass Pascal Jerry will das Genre mit rasender Motorboot-Achterbahn und feuchtfrohlicher Wassersimulation revolutionieren.





Nach einer anstrengenden Schlägertour in den Bergen wundert Ihr Euch über eine sonderbare Statue...



...die prompt zum Leben erwacht und Freund und Feind mit gezielten Lasersalven einheizt!

# Fantastische

Die legendäre Superheldentruppe "Fantastic Four" tritt zum finalen Gefecht gegen ihren Erzfeind "Dr. Doom" an. Seid mit dabei, wenn auf der Playstation in Kürze Flammen lodern und Render-Flieger attackieren!



**K**ein zünftiger Marvel-Superheldentruppe erlangte mehr Berühmtheit und eine größere Anhängerschaft als das übermenschliche "Fantastic Four"-Quartett – was liegt näher, als ein scrollendes Beat'em-Up um die Kämpferriege zu inszenieren? Denn deren Superfähigkeiten, Feuerbälle, Kraftfelder und Laserstrahlen sowie ihre wuchtigen Spezialattacken dürsten nach leistungsfähiger Hardware und aufwendiger Programmierung. Die "Probe"-Programmierer enthüllten bei einem MAN!AC-Besuch erste Details.

## Zeitgemäße Technik

Im Gegensatz zu Capcom-Klassikern wie der "Final Fight"-Serie und dem "Punisher" ist "Fantastic Four" als Prügelspiel in Polygon-Kulisse angelegt. Der Vorteil dieser Technik wird Euch schon nach Sekunden klar:

Je nach Kampfsituation zeigt Euch die Kamera eine anrückende Schlägertruppe aus der Totalen oder zoomt im Nahkampf gegen hünenhafte Grizzly-Bären ans Geschehen heran. Auch aus Jump'n'Runs wie "Pandemonium" und "Spider" bekannte Perspektivenwechsel sorgen für optische Abwechslung. Doch damit nicht genug: Auf Eurer Reise in Zukunft und Vergangenheit erkundet Ihr dank der Polygon-Architektur eigenmächtig Bonus-Kammern in einem mittelalterlichen Herrenhaus und wehrt Euch in einer futuristischen 3D-Arena Eurer Superhaut. Neben gigantischen Polygon-Monstern sind die meisten Prügelopfer als Bitmaps konzipiert: Die aus einzelnen Körperteilen zusammengesetzten Wichte überzeugen mit realitätsnaher Animation, können aber wie Ihr nur zur Seite austreten – Schicksal.

## Vier gewinnt

Damit das Quartett nicht zum Duo schrumpft, dürfen auch beim Sony-Heldenkampf bis zu vier Spieler gleichzeitig



Angriff in dunkler Nacht: Mit Feuerschwaden und Laserstrahlen auf dem Vormarsch.

die Welt vor dem dämonischen Doctor Doom retten. Der Weg führt durch fünf Zeitabschnitte, die in 22 Sektionen unterteilt sind. Doch der Widerstand Eurer Feinde ist heftig: Neben weit über zwanzig gewöhnlichen Gegnern wie Roboter-Wachen, Felsmenschen und Wichten erweisen sich



Angriff der Felsen-Männer: Mr. Fantastic hat der geballten Kraft der Rohlinge nichts entgegenzusetzen.



Ein offenbar stillgelegter Reaktor wird zur Falle für das "Fantastic"-Team: Scharen von Gegnern und heimtückische Laser verlangen Euren Superhelden das Letzte ab.



Neben endlosen Abenteuern in Marvel-Heftchen, bei denen die Rächer permanent Gefahren trotzen, sorgte auch ein B-Film mit billigen Kostümen für Fan-Erheiterung – echte Marvel-Freaks haben ganze Jahrgänge des "weltbesten Comic-Magazins" im Schrank. Unkundige Weltenretter erfahren hier Grundlagen über das kommende Videospiel-Quartett:



Leuchtendes Inferno: Ein Transporter rast führerlos in ein Supermarkt-Gebäude und explodiert im Feuerzauber.

Effekte beim Affengeprügel (links) und eine typische Zoom-Studie beim Angriff einer fiesen Schläger-Truppe (rechts): Für Action ist gesorgt!

baut: Mit einem Fadenkreuz bringt Ihr gefährdete Zivilisten in Sicherheit. Ballert auf die Bösewichte, bevor sie ihnen an den Kragen gehen!

kombinierte man die besten Effekt-Tools und zaubert eine Reihe beeindruckender Licht-, Zoom- und Polygoneffekte auf den Bildschirm. Ob beim fantastischen Leuchtfeuer-Crash in der Anfangsszene, in der ein Truck an einer Häuserwand zerschellt, oder beim transparenten Ausblenden von Hindernissen aus dem Blickfeld – technisch beweisen die Engländer erneut ihre Kompetenz in Sachen Sony-Programmierung.

## Schläger-Power

Beim Antesten in London ging MANIAC mit den Superhelden bereits ausgiebig auf die Pirsch. Der Spielablauf gefällt mit rasanten Schlagmanövern, spritzigen Spezialattacken und gelungenen Effekt-Organen. Da sowohl die Platzierung der Gegner als auch das Design der frei begehbaren Abschnitte noch lange nicht fertiggestellt ist, können wir Euch in dieser Hinsicht keine Spielerfahrungen schildern. Freut Euch auf eine aufwendige Wiederbelebung eines in 16-Bit-Zeiten erfolgreichen Genres: Diese Marvel-Interpretation könnte dafür sorgen, daß die 32-Bit-Gemeinde wieder auf den Geschmack kommt! *cb*

TITEL  
Fantastic Four  
HERSTELLER  
Acclaim  
SYSTEM  
Playstation  
BRO.-RELEASE  
Sommer

Effektgeladenes  
Prügelabenteuer  
um die spekta-  
kuläre Marvel-  
Crew: Bis zu vier  
Spieler schlagen  
sich durch auf-  
wendige Comic-  
Szenarien.

FAZIT

...Clobberin  
Time...

# Helden

tieffliegende  
Render-Gleiter und andere Bosse als Prüfsteine. Egal, ob Ihr in die Haut von Thing oder Mr. Fantastic schlüpft, jeder Held verfügt über gut 30 Attacken. Damit Euer Daumen Zeit zum Verschnaufen hat, sind einige Shoot'em-Up-Sequenzen einge-

Boss-Attacke: Der beeindruckend detaillierte Render-Flieger versucht Euch zu rammen.

## Spezialeffekte, bitte!

Zum zünftigen Marvel-Geprügel gehört die Ambiente-gerechte Gestaltung – die fulminanten Attacken getreu ihrer Comic-Vorlage im Spiel zu realisieren, ist einer der Schwerpunkte der Entwicklungsarbeit. Die Probe-Programmierer sind in dieser Hinsicht bereits Profis – die preisgekrönten "Trilogy"-Titel zeigen dies deutlich. Für die "Fantastic Four"-Effekte

Feuerregen: Mächtige Specials sind die Würze im Schläger-Tagesgeschäft.

## Bitte mehr Power: Die Fantastic-Four-Crew

**REED RICHARDS - MR. FANTASTIC:** Der Wissenschaftler führte jahrelang die Vierer-Gang an, nach einem Scheintod und einer kurzen Action-Pause kehrt er zurück. Seine spektakulären Dehnfähigkeiten erlauben ihm, sich bis zu 1500 Fuß zu strecken: Damit können u.a. Gegner eingewickelt und weit entfernte Gegenstände geschnappt werden.

**SUSAN STROM RICHARDS - THE INVISIBLE WOMAN:** Sue ist die Schwester von "Torch" Johnny und mit Dr. Richards

verheiratet. Mit ihrer Fähigkeit, Gegenstände verschwinden zu lassen und unsichtbare Kraftfelder zu schaffen, hilft sie dem Team sowohl in der Abwehr, als auch bei Angriffsmannövern.

**BENJAMIN J. GRIMM - THE THING** Der ehemalige Weltkriegs-Pilot Grimm mutierte aus unerfindlichen Gründen zum bärenstarken Monstrum, das jedoch unter bestimmten Umständen wieder menschliche Gestalt annehmen kann. Mit seiner sprichwörtlichen Temperatur-Unempfindlichkeit und der 85-Tonnen-Tragefähigkeit ist er der sympathische Kraftmeier des Teams: Der Mann fürs Grobe!

**J. L. STORM - HUMAN TORCH**

Der übermütige Jüngling Johnny, früher passionierter Corvette-Fahrer, kann als Fackel Feuerbälle schleudern und bis zu 20 Minuten fliegen – solange genügend Sauerstoff für Verbrennung da ist...





# POPULOUS: THE THIRD COMING

# Das dritte Zeichen

WORK IN PROGRESS

Als 16-Bit noch die technische Spitze war, galt "Populous" als das fesselndste Strategiespiel aller Zeiten. Nach dem zweiten Teil drang jedoch kein Laut mehr aus dem Olymp an sterbliche Spielerohren. Im Zeichen der Playstation sind die Götter jetzt wieder erwacht und drohen mit überarbeiteter 3D-Grafik und apokalyptischen Katastrophen.



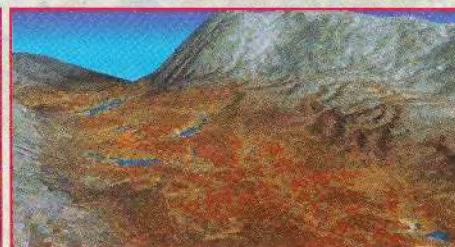
berraschungscoup von Bullfrog: Das lang verspätete PC-"Dungeon Keeper" endlich vom Tisch, tüfteln die Meisterentwickler der englischen Electronic-Arts-Tochter bereits an einem ähnlich spektakuläres Fantasy-Spiel: Mit "Populous: The Third Coming" will Bullfrog eine Software-Legende wiederbeleben und dem nach "Lemmings" wohl wichtigsten Computerspiel aus England eine zeitgemäße Neuauflage spendieren. Gleichzeitig ist das Update ein

Abschiedsgeschenk des Bullfrog-Gründers und Chefdesigners Peter Molyneux, der Bullfrog in diesen Tagen verlässt und in seine neue Firma übersiedelt. "The Third Coming" ist das letzte Projekt, das unter Peters begabter Leitung begonnen wurde.

Peter Molyneux' Debüt, das unvergeßliche Ur-"Populous" (ursprünglich für Atari ST und Commodore Amiga entwickelt) ist ein Spieldesign-Klassiker und mit sei-



"Populous: The Third Coming" wird primär für den PC entwickelt. Nach intensiven Gesprächen mit dem Entwickler Bullfrog konnten wir als weltweit erstes Magazin...



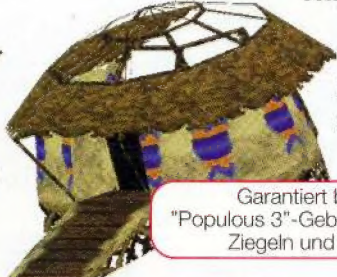
...authentische Playstation-Animationen für Euch ergattern. Die verschiedenen Landschaftstexturen sind auf den Bildern bereits sehr schön zu erkennen...



Verschiedene Zoom-Stufen verschaffen dem göttlichen Spieler optimalen Überblick



...denn je nach Jahreszeit tummeln sich Eure Anhänger über grüne oder verschneite, verdorrte oder herbstliche Hügel und Felder.



nen wuselnden Bauern und Kreuzrittern streng genommen auch einer der Väter der gegenwärtigen Echtzeit-Strategie. Selbst dem wesentlich komplexeren, grafisch pompösen zweiten Teil (1991/92) gelang es nicht, das fesselnde Spielprinzip um Götter, Dörfer und Katastrophen zu ver-

bessern – wer Abwechslung suchte, statete den olympischen Göttern des zweiten Teils einen Besuch ab, kehrte aber schnell wieder zum einfacheren Vorgänger zurück.

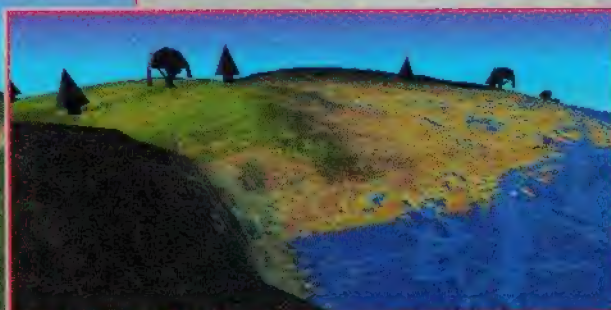
Der dritte Teil setzt auf die unkomplizierte Spielmechanik des ersten Teils, verläßt aber die Lego-inspirierten Kontinente der beiden Vorgänger und bricht auf in eine "Magic Carpet"-ähnliche Welt mit sanft schattierten Hügeln,

Garantiert bewohnbar: Jedes "Populous 3"-Gebäude besteht aus Balken, Ziegeln und Texture-Map-Putz.





Häuser und Burgen stehen in der Playstation-Fassung noch nicht, dafür seht Ihr rechts unten bereits die Status-Armaturen, die einen unkomplizierten Spielablauf garantieren.



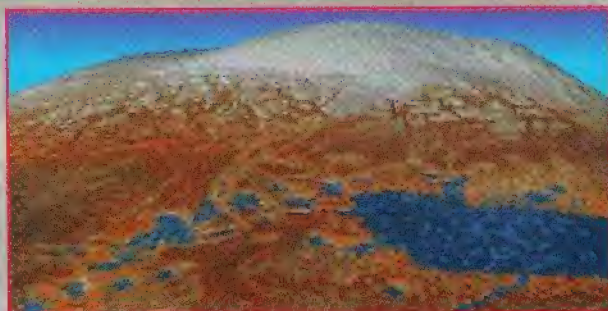
Hügel, Meere, Wälder: Die Welt von Populous formt Ihr mit göttlichen Händen.

fein aufgelösten Küstenlinien und Texturen für jede Jahreszeit. Dort tummeln sich unzivilisierte Wilde, die sich gerne dem Willen einer übermenschlichen Schamanin beugen. Diese formt ihre Barbaren zu Stämmen, die ihr ungeordnetes Dasein aufgeben, um organisiert nach neuem Lebensraum zu suchen.

Zu Ehren einer unsichtbaren Gottheit entstehen Dörfer und dann Städte, die reichlich mit Mana (der Grundessenz der erfolgreichsten Bullfrog-Spiele) gesegnet werden.

Der Gott des Volkes, das früher oder später als grimmige Armee über die Kontinente ziehen wird, seid Ihr – Euer Stellvertreter ist die charismatische und unermüdliche Schamanin.

"Populous: The Third Coming" ist eine technische und grafische Neuauflage, die die wichtigsten Spielelemente des ersten Teils erhält und diesen nur behutsam um neue Ideen erweitert. Katastrophen und Seuchen, Wirbelstürme und Vulkane sind auch im dritten Teil Eure effektivsten Waffen, mit denen Ihr die Ausbreitung Eures Volkes unterstützt und alle Ungläubigen bestraft. Mit göttlicher Macht formt Ihr per Joypad neue Kontinente, hebt Insel aus dem Meer und plaziert Lava-speiende Vulkane. Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr



Wer "Magic Carpet" kennt, wird sich in der flüssig scrollenden "Populous"-Landschaft schnell heimisch fühlen.



In diesem frühen Stadium der Playstation-Entwicklung konzentriert sich Bullfrog darauf, alle Grafikpatzer und Slow-Downs auszumerzen.



Diese beiden Bilder stammen aus der PC-Version und zeigen eine bewohnte Siedlung, in der Eure Anhänger selbständig ihrem Tagwerk nachgehen.



Eure Truppen auch spezialisieren, um magische Einsatzkommandos und fliegende Eroberer, Spione und Superhelden zu schaffen. Seid Euch Eurer übermenschlichen Fähigkeiten aber nicht zu sicher, denn irgendwo am anderen Ende der Welt entsteht ein zweites Imperium, für das Ihr nicht der Gott, sondern ein blasphemischer Teufel seid. Ein Zusammenstoß der beiden gegensätzlichen Religionsgemeinschaften ist unausweichlich.

Der dritte Glaubenskrieg setzt vor allem auf eine ausgefeilte 3D-Grafik-Technologie, die es Euch erlaubt vom All auf jeden Kontinent und in jeden Landstrich zu zoomen. Die Gebäude, die Ihr erblickt, wenn Euer göttliches Auge ganz nahe an eine menschliche Siedlung herankommt, bestehen aus einer komplexen Polygon-Architektur. Das sind massive Konstruktionen und nicht nur Texture-verklebte Würfel. Zwischen Hütten und Burgen wuseln Eure Anhänger herum, die sich unter Eurem wohlwollenden Blick und mittels göttlicher Handreichungen vermehren und bald eine mächtige Streitmacht gegen die Feinde am anderen Ende der Spielwelt bilden. Die PC-Version von "Populous 3: The Third Coming" soll laut Bullfrog spätestens Ende September europaweit ausgeliefert werden. Die Playstation-Fassung ähnelt der Vorlage, muß aber mit einer reduzierten Grafikauflösung auskommen und wird voraussichtlich erst knapp vor dem Jahreswechsel erscheinen. *W*



Vom Weltall könnt Ihr Euch auf jeden beliebigen Kontinent Eurer Welt zoomen. Auch diese drei Bilder stammen nicht aus der Playstation-Version, sondern von der PC-Fassung.



**F A Z I T**

TITEL  
Populous 3  
HERSTELLER  
Bullfrog  
SYSTEM  
Playstation  
ERD-RELEASE  
4. Quartal

**Echtzeit-Kreuzzüge in komplexen 3D-Welten – stark aufgemöbelte Fortsetzung zum 16-Bit-Kultspiel von 1989.**







Die nächste Echtzeitschlacht rückt an die Konsolenfront: In "Warcraft 2" balgen sich Menschenritter und Orkenpack um die Herrschaft der Fantasy-Welt Azeroth.



Seegefecht: Ihr dirigiert Eure Flotte durch einen zugefrorenen Küstenkanal.

**G**erade haben in Westwoods "Command & Conquer" die Tiberiumkriege getobt, schon schickt Blizzard den Fantasy-Konkurrenten "Warcraft 2" in die Echtzeitschlacht: Allerdings legt Ihr Euch in Blizzards Vorzeige-Schärmützel weder mit Hightech-Söldnern an, noch werden Eure Kämpfer von modernen Projektilwaffen durchlöchert – statt Kugeln rauschen Pfeile, Armbrustbolzen und Katapultgeschosse durch die Luft. Um ihr Reich gegen grünhäutige Ork-Invasoren zu verteidigen, ist den Rittern von Azeroth keine Echtzeit-Option zu teuer: Außer gemeinen Soldaten und Paladinen in Prunkrüstung werden magiekundige Charaktere wie Magier oder Priester in den Kampf geschickt. Mit wehendem Gewand und wallendem Bart auf dem Schlachtfeld angekommen, rollen die Märchen-Magier Feuerwalzen über die feindliche Front oder rufen tote Kameraden wieder ins Leben. Allerdings sind schwarze Magie und Kriegsmaschinerie kein Privileg der Guten: Auch die warzi-

gen Invasoren haben seit dem ersten PC-Überfall auf Azeroth dazugelernt.

Außer klassischen Fußtruppen, Speertägern, Schützen und Magiern haben die Orks aus ihrer



Eure Bauern haben schon Schwielen an den Händen: Kaum Gold geschürft, werden sie zum Kasernenbau abkommandiert.



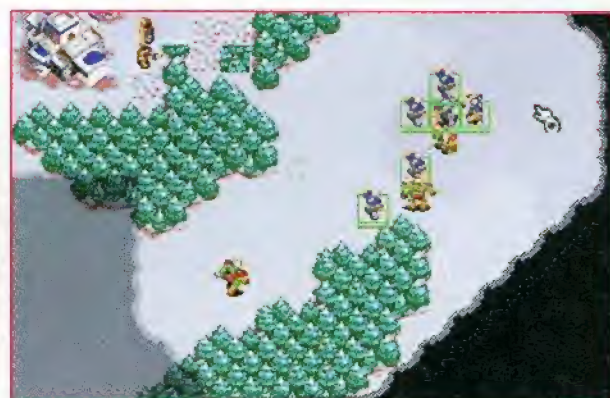
Euer Orkdorf brennt lichterloh: Habt Ihr mit dem braven Rittern nichts im Sinn, schlägt Ihr Euch auf die Invasoren-Seite.

seine eigenen Streitkräfte hurtig hochrüstet, hat gegen die geballte Übermacht eine Chance: Wie in "Command & Conquer" hocken Eure Leute zu Spielbeginn zwischen ein paar wind-schießen Baracken – Truppenlager und Befestigungsanlagen gibt's nur gegen klingende Münze und die nötigen Rohstoffe. Wie Eure Kämpen koordiniert Ihr die Arbeiter mit simplen Echtzeit-Anweisungen. Die "Peasants" schuften in der Miene oder roden für Euer nächstes Bauvorhaben den Forst – unterdessen patrouillieren Eure Soldaten die Grenzen.<sup>th</sup>

Heimatdimension monströse Kriegsmaschinen eingeschifft: Vor Azeroths Küsten flattern die Fahnen von Schaufelraddampfern und Segelbooten im Wind, über die Sprite-Landschaft trudeln riesige Zeppelinvehikel, um Trutzburgen und Siedlungen aus der Luft zu bombardieren. Nur wer



Simple Point'n'Click-Strategie: Ihr wählt Einheit sowie Ziel, und schon marschiert Eure Truppe zum Einsatzort.



Das Ziel bestimmt die Aktion: Schickt Ihr Eure Mannen zum Wald, hacken Sie Holz. Feindliche Einheiten werden massakriert.



TITEL  
Warcraft 2  
HERSTELLER  
Blizzard  
SYSTEM  
Playstation, Saturn  
ERD-RELEASE  
10. August

Die Fantasy-Alternative zu "Command & Conquer". Handliche Steuerung, coole Orksprüche und gnadenlose Suchtstrategie – ohne lästigen Menüwust oder Handbuch-Bibel.





**Ungebremsste  
Möglichkeiten!**



Flirrender Asphalt. Die Ampel  
auf Grün. Vollgas! Ihr rast davon.  
Driftend durch die Kurve. Mit vier  
Spielern auf der Geraden. Alles ist erlaubt: Schildkröten-Schlachten  
und Bananen-Schikanen. Und dann mit Turbo-Speed über die Ziellinie.  
Mario Kart 64™. Exklusiv für Nintendo® 64.

**MARIO KART  
64™**

**Nintendo®**

**The New Dimension of Fun**

NINTENDO 64



TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.



WORLD  
IN PROGRESS

# Motorrad



Statt wie Euer Konkurrent die Schanze zu nehmen, versucht Ihr, auf der linken Spur vorbeizuziehen.

**B**eim Besuch der Probe-Studios in London wurde einer Gruppe von Journalisten erstmals eine spielbare Version von „Extreme G“ vorgestellt. In der letzten MANIAC haben wir Euch dieses Nintendo-64-Projekt bereits kurz präsentiert. Es handelt sich um ein futuristisches Rennen auf pfeilschnellen Motorrädern, die sich während halsbrecherischer Fahrten auf Steilkurven und Loopings mit Raketen und anderen Waffen von der Strecke schießen.

Der erste Eindruck der frühen Version enttäuschte nicht: Beim Einspieler-Modus steuert Ihr per Analogstick Euren Flitzer flüssig durch aufwendige Stollen- und Schachtsysteme. Auf freiem Gelände halten mächtige Träger die Strecke aufrecht, bevor Ihr eines der verschnörkel-

ten Einlaßstore zur nächsten Grube passiert. Fünf CPU-Fahrer gilt es während einer Saison zu schlagen, um die „Extreme G“-Liga siegreich zu beenden. Bisher sind erst drei Strecken fertiggestellt, auf den restlichen Achterbahn-Kursen schmücken noch plane Polygone und Gitterstrukturen die Wände. Leider befindet sich in der frühen Version vor Euch ständig eine Nebelwand. Das behindert zwar meist nicht das Fahren, enttäuscht

aber trotzdem: Selbst bei Playstation-Rennspielen reicht der Horizont teilweise deutlich weiter. Beim Vierspieler-Duell hatte die frühe Version noch mit verkürztem Sichthorizont und mit langsamerer Bildrate zu kämpfen. Trotzdem lassen sich spannende Gefechte erahnen: Über zwanzig Waffensysteme wollen die Designer bis zum Termin im Spätsommer noch einbauen. Zielsuch-Laser und Raketen, tückische Minen, Warp-Felder



Flache Kurven erlauben volle Konzentration für die Bedienung der Waffensysteme: Neben den üblichen Gimmicks dürft Ihr auch Warps nutzen.

## „Extreme G“ hat nichts mit „Wipeout“ gemeinsam!

**?** Welche Features unterscheiden „Extreme G“ von anderen Next-Generation-Rennspielen wie „Wipeout“?

**Darren:** Nun, die spezifischen Elemente wie innovative Waffensysteme, Warps und Streckenverläufe: Korkenzieher, Loopings und sogar in diese Schikanen integrierte Abzweigungen – das gibt's nur hier. Außerdem ist die realistische Schwerkraft-Simulation ein Pluspunkt: Diese hat nicht nur Einfluß auf die Steuerung der Bikes, sondern auch auf einige der Waffensysteme. „Extreme G“ hat keine Ähnlichkeit mit „Wipeout“.

**?** Wie lange dauert die Entwicklung von „Extreme G“ bereits? Wie groß ist das Team, das

permanent an der Programmierung beteiligt ist?

**Darren:** Mit Konzeption und Design begannen wir vor etwa 18 Monaten. Unser Kern-Team besteht aus elf Mitgliedern, die Abteilungen Musik und Management ausgenommen.

**?** Wird es Umsetzungen von „Extreme G“ auf andere Plattformen geben? Wenn ja, wann beginnt die Entwicklung?

**Darren:** Wir überlegen uns, das Spiel auch auf der Playstation zu veröffentlichen. Das würde dann auch die ständigen Vergleiche mit „Wipeout“ beenden: Man könnte klar die Unterschiede zu „Extreme G“ sehen. Sollten wir uns zu einer Playstation-Version entschließen, werden wir versuchen, bei-

den Versionen etwa zeitgleich zu veröffentlichen.

**?** Was sind Deiner Meinung nach die primären Stärken der N64-Hardware? Welche Schwierigkeiten gibt es, wenn man für diese Plattform entwickelt?

**Darren:** In diesem Projekt half uns vor allem die Fähigkeit, bei Berechnungen Fließkomma-Operationen durchführen zu können. Ein Problem ist der sehr kleine Cache-Speicher, der für Texturen zur Verfügung steht. Da dieses Problem nicht zu umgehen ist, mußten wir einfach kleinere Texturen als geplant benutzen. Ein weiteres Problem ist die Tatsache, daß das Abspielen von Musik den Hauptprozessor belastet.

Insgesamt sind wir mit der Hardware selbst sehr zufrieden: Bis auf einige Details bietet sie alles, was wir uns wünschen.

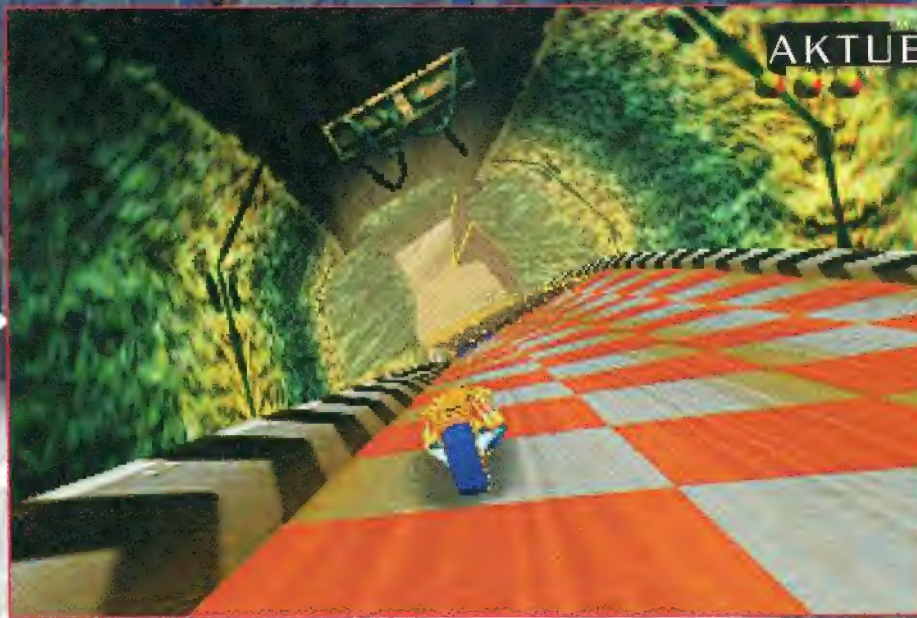
**?** Welche Erfahrungen hat das Team bereits im Rennspielbereich gesammelt?

**Darren:** Unsere Entwickler sind keine Anfänger: Einige sehr bekannte 16-Bit-Rennspiele wie „Top Gear Rally“ auf dem Super Nintendo stammen von Mitgliedern des „Extreme G“-Teams.

**?** Wieviele Strecken wird es geben? Was passiert nach dem Durchspielen des Grand-Prix-Modus, gibt es spiegelverkehrte Kurse oder Bonus-Abschnitte?

**Darren:** Wir werden mindestens zwölf Strecken einbauen. Mit mehreren





Pfeilschnelle Flitzer: Hier eine der seltenen Passagen, bei der Ihr ohne Bedenken voll auf's Gas steigen könnt. Meist müßt Ihr aber mit schwer zu nehmenden Kurven kämpfen.

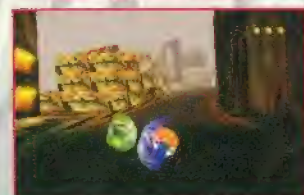


Verlassene Fabriken dienen als Schauplatz für einige "Extreme G"-Strecken: Ihr rast auf einen der Tunnels zu.

und Schockwellen werden zum High-speed-Gefecht benutzt, besonders bei den teils verwirrenden Kurvenkombinationen braucht Ihr eiserne Konzentration, Eure Ausrüstung effektiv einzusetzen.



Auffahrt zu einem Looping-Intermezzo: Mit Turbo-Einsatz schießt Ihr am Gegner links problemlos vorbei.



Drängeleien auf der Strecke (links und Mitte) sowie Waffeneinsatz (rechts: Schilder in Aktion) entscheiden die "Extreme G"-Rennen.



Einfahrt in einen Einfach-Looping. Besonders unter Beschuß artet das Rennen in Turbo-Hektik aus!

Turbo-Bikes an den Start. Ob es noch weitere Versionen geben wird, erfahrt Ihr im Interview unten. *cb*



Da hat sich einer der Fahrer wohl verschätzt: Durch Bandenkontakt verliert Ihr allerdings nur geringfügig an Geschwindigkeit.

FAZIT

TITEL  
Extreme G

Accidim

Nintendo 64

1998 RELEASE

November

**Schneller, abwechslungsreicher, bunter: Ambitioniertes Motorrad-Rennen in ferner Zukunft, das mit enorm komplexen Strecken glänzt.**

## INTERVIEW MIT DARREN ANDERSON, PRODUZENT VON „EXTREME G“:



"Extreme G"-Produzent Darren Anderson in seinem Büro. Neben ihm liegen noch die Pads, die von der Vierspieler-Testpartie herrühren.

Schwierigkeitsgraden hoffen wir, für Anfänger und Profis eine Herausforderung zu schaffen. Neben den normalen Strecken planen wir auch einige Bonus-Abschnitte, zum Beispiel eine „Tron“-ähnliche Strecke mit abstrakten Objekten. Um zu erfahren, was nach dem Durchspielen passiert... einfach selbst ausprobieren!

**? Einige Fragen zur Technik:** Liegt das Hauptaugenmerk auf einer konstant flüssigen Bildrate, oder versucht Ihr, vor allem spektakuläre Strecken-Details zu realisieren? Welche Kompromisse gibt es bei den Zwei- bzw. Vierspieler-Modi, um diese spielbar zu erhalten? Wie groß wird der Modul-Speicher sein?

**Darren:** Die Bildrate ist enorm wichtig: Die Leute haben keinen Spaß mit Spielen, die einen ruckligen Eindruck machen. Um in den Mehrspieler-Modi den Grafikaufbau konstant flüssig zu halten, müssen wir die Sichtweite verkürzen. Der „Nebel“ rückt also etwas näher an den Betrachter heran. Diesen Kompromiß müssen wir allerdings nur bei drei bzw. vier Spielern eingehen. Die Zweispieler-Modi werden wohl technisch nicht vom Einzspieler-Modus zu unterscheiden sein. Das Modul wird 64 MBit groß sein, so daß es mit dem Speicherplatz knapp wird. Allerdings haben wir mit Modul-Spielen eine Menge Erfahrung aus der 16-Bit-Zeit, die uns beim N64 zu Gute kommen.



WIPPER  
IN PROGRESS

# GOEMON 64 im Land des Lächelns

Fast alle Spiele-  
serien von  
Konami sind auch  
in Deutschland  
erfolgreich. Nur  
ein kleines Dorf  
voller skurriler  
Gestalten trotz  
seit Jahren allen Lokalisierungs- und  
Importversuchen. Jetzt debütiert "Goemon"  
auf dem Nintendo 64 - eine deutsche  
Version ist definitiv in Arbeit!



Goemons erstes 64-Bit-Abenteuer besticht durch frei  
begehbare 3D-Städte mit Geschäften und Privathäusern.



1993  
Und so sah Goemons  
Welt vor ein paar Jahren aus:  
Auf den Bildern einer Super-  
NES-Version und...



1996  
...der Playstation-Fas-  
sung erkennt Ihr schon Euren  
blauen Kumpel und die typi-  
sche Fernost-Architektur.

**P**robotectoren und „Gradius“-  
Helden, „Soccer“-Stars und „Pa-  
rodus“-Aliens gehören seit den  
Tagen von NES und Game  
Boy zu den Stars der Video-  
spielszene. Auch in  
Deutschland sind die Hel-  
den des japanischen Spiele-  
herstellers Konami überaus  
erfolgreich. Nur eine Spiele-  
serie hat sich Konami ex-  
klusiv für Japan reserviert:  
Die verrückten Action-Ad-  
ventures um „Goemon“ und  
seine Freunde lassen in Fernost die  
Kassen klingeln, schienen für den west-  
lichen Markt grafisch und thematisch je-  
doch ungeeignet. Dabei  
bietet „Goemon“ eine  
vorzügliche Mischung  
aus Abenteuerspiel mit



1987  
Wie alles anfing:  
Das erste „Goemon“  
(MSX) war grafisch  
noch äußerst primitiv.

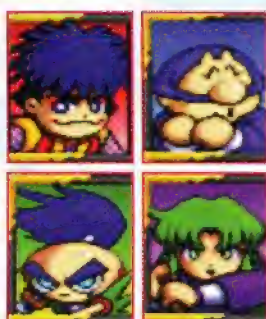
geruhsamen Shopping- und Smalltalk-  
Sequenzen, kniffligen Jump'n'Run-Ein-  
lagen und actionreichen Endgegner-  
gefechten. Das erste von  
insgesamt vier Super-Nin-  
tendo-Spielen übersetzte  
Konami als „Mystical Ninja“  
noch ins Englische. Diese  
Version wurde 1992 auch in  
Deutschland ausgeliefert  
und von der Fachpresse ge-  
feiert. Danach bekamen nur  
noch eiserne Import-Freaks  
mit, wie sich die „Goemon“-

Saga von Folge zu Folge verbesserte, mit  
neuen Elementen angereichert wurde,  
und frische Helden die Kumpelrolle für



1992  
"Mystical Ninja": Das einzige Goemon,  
das bisher nach Deutschland kam,  
erntete hervorragende Kritiken.

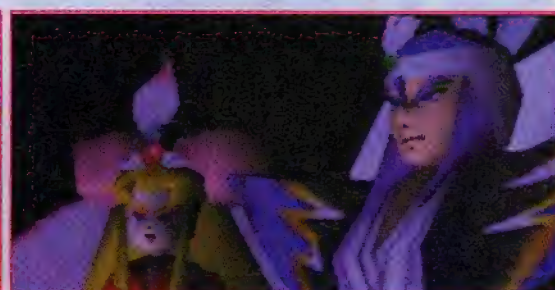
„Goemon“ übernehmen. An der ersten  
Playstation-Version (1996) scheiterten  
schließlich auch Import-Kenner: Die auf-



Drei Freunde bringt  
Euer Held ins Spiel:  
Zwischen den einzelnen  
Pixel-Artisten könnt Ihr  
jederzeit durchschalten.



Nach „Starfox“ enthält auch „Goemon“ umfangrei-  
che 3D-Filmsequenzen: Im Vorspann entdecken Goe-  
mon und sein treuer blaubärtiger Partner das Raum-  
schiff eines gefährlichen Despoten über der Stadt. Noch  
lacht die kaiserliche Familie (rechts), doch Minuten spä-  
ter steht ihr Palast unter feindlichem Beam-Beschuß.







Einen mächtigen Endgegner erlegte MAN!AC bereits in der frühen "Goemon"-Vorabversion: Mit Fausthieben, Harpune und Plasma-Dauerfeuer triumphiert Ihr als Mech-Pilot.

polierte 32-Bit-Variante stellte westliche Spieler mit ihren zahlreichen japanischen Texten vor unlösbare Rätsel (MAN!AC 6/96). Japanische Texte fanden sich auch in der brandneuen (und noch nicht fertiggestellten) Nintendo-64-Version, die wir Mitte Mai von Konami erhielten. Doch die Chancen stehen gut, daß das neueste und technisch aufwendigste „Goemon“ übersetzt wird und bis Ende des Jahres in Deutschland erscheint.



Die 3D-Schlachten sorgen seit dem zweiten 16-Bit-„Goemon“ für Laune und Blechschäden (Bild: Teil 3).



Für die Playstation-Fassung wurde die Grafik modernisiert und mit neuen FX aufgewertet.



Die Mech-Duelle auf dem Nintendo 64 sind wilder und beeindruckender als in den vorangegangenen "Goemon"-Versionen.



Mit jedem Spiel ein neuer Freund: Den ersten Auftritt der grünhaarigen Amazone feierten japanische Fans in "Goemon 3".

Wir drücken die Daumen, denn „Goemon 64“ ist selbst im Vergleich zur recht jungen Playstation-Version ein gewaltiger Schritt voraus: Statt durch platte Landschaften marschieren die vier verschiedenen Spielhelden durch ein 3D-Terrain, das an die Welt von „Mario 64“ erinnert und doch alle bekannten „Goemon“-Elemente aufweist: In den Städten stehen Euch Geschäfte und Tempel offen, Passanten, Wächter und Händler sind zu einem kleinen Gespräch immer

bereit. Außerhalb der Städte beginnt traditionell das Abenteuer für den „Goemon“-Spieler. Hier machen knallbunte Monster die Gegend unsicher, wer sich tapfer vorankämpft, trifft schließlich sogar auf einen mächtigen Endgegner. Während Ihr Stadtrundgänge, Überlandreisen und Plattform-Eskapaden aus flexibler Kameraperspektive steuert, werdet Ihr für die Boß-Duelle ins Cockpit einer Mech-Kampfmaschine versetzt. Hier steuert Ihr neben der Bordkanone und einer Stahlharpune die Fäuste und Beine des Riesenroboters, um die vielfältigen Attacken eines ebenso mächtigen Gegners abzuwehren. „Goemon 64“ ist noch weit von seiner Fertigstellung entfernt, doch zahlreiche Sequenzen sind bereits vollständig spielbar. Sieht man von der Luxus-Grafik des N64 ab, hält sich die Neuauflage eng an die phantasievollen Vorgänger: Jump'n'Run bildet den Schwerpunkt, die Abenteuer in

der Stadt dienen zur Orientierung, Entspannung und Ausrüstung, die 3D-Duelle bilden den funkensprühenden Abschluß jedes Levels. Wir sind gespannt auf eine fertige Version des ersten „Goemon“-Epos in 3D. Bis zum Herbst will Konami das PAL-Modul startklar haben. *wi*



Mit jeder Tür öffnet sich Euch ein anderer Laden. Zum Vergleich ein Geschäftsbesuch auf dem Super Nintendo (oben rechts).



Um jede Stadt erstrecken sich weite Grünflächen, in denen Ihr kämpft (hier mit verbranntem Hintern)...



...vor bissigen Feinden davonläuft oder Geschicklichkeitsaufgaben à la "Super Mario 64" löst.



Polygon-Flirt: Die Gespräche mit Passanten und anderen Stadtbewohnern werden gerade ins Deutsche übersetzt.

**Fazit**

**TITEL**  
Goemon

**HERSTELLER**  
Konami

**SYSTEM**  
Nintendo 64

**BRD-RELEASE**  
4. Quartal

**Komplexes Action-Adventure, das 3D-Kämpfe, ausgiebige Erkundungstouren und knifflige Jump'n'Run-Rätsel miteinander verbindet.**



Im Gespräch mit dem "Agent Armstrong"-Macher Raffaele Cecco



Ballern in allen Dimensionen: "Agent Armstrong" verblüfft durch Action ohne Flackern, Slow-Downs oder Ruckeleien.

**H**inter "Agent Armstrong", dem wild zoomenden Bitmap-Ballerspiel von Virgin, steckt das englische Programmier-Team "King of the Jungle". Dessen Kopf Raffaele Cecco ist ein alter Hase im Spielegeschäft, seit den 80er-Jahren bekannt für Actionspiele wie "Cybernoid" und "Stormlord". Später arbeitete Cecco mit Programmierstars wie David Perry ("Earthworm Jim") und Nev Dinc ("Street Racer"). Nach einer Handvoll 16-Bit-Veröffentlichungen ist "Agent Armstrong" der erste 32-Bit-Titel des Spieleveteranen. Wir baten Raffaele Cecco zum Gespräch. *wi/ch*

**Gratulation, in "Agent Armstrong" konnten wir selbst dann keine Geschwindigkeitseinbußen entdecken, wenn der ganze Bildschirm mit Explosionen und Geschossen gefüllt ist...**

**RAFFAELE:** Slow-Downs sind immer ein Problem, wenn Du von einer Maschine 60 Bilder pro Sekunde verlangst und sie damit an ihr Limit treibst. Damit in "Agent Armstrong" viele gewaltige Explosionen und Effekte gleichzeitig und ohne Slow-Downs möglich wurden, mußte ich meinen Code ständig verbiegen und verbessern.

**Welche Hardware-Eigenschaften der Playstation habt Ihr für "Agent Armstrong" denn besonders genützt? Mit welchen Schwächen der Playstation wurdet Ihr konfrontiert?**

**RAFFAELE:** Die Playstation mag ich wirklich gerne. Sie ist nicht perfekt, aber für einen Programmierer ist sie eine sehr gut aufgebaute Konsole, die außerdem von Sony kompetent unterstützt wird. Wenn man sie richtig programmiert, ist sie sehr schnell und besitzt eine exzellente Sound-Kompression. Ich glaube, mit "Agent Armstrong" habe ich alle Fähigkeiten der Playstation ausgenützt. Trotzdem stieß ich auf ein Problem, das ich bislang mit jeder Hardware hatte: nicht genug Speicher, nicht genug Geschwindigkeit. Das ist natürlich nicht die Schuld der Playstation – gib' einem Programmierer den kleinen Finger, und er will gleich die ganze Hand.

# "Wir haben alle Playstation-Fähigkeiten ausgenützt"

**Welchen Einflüssen folgt Dein Spieldesign, woher habt Ihr die zahllosen spielerischen Ideen genommen?**

**RAFFAELE:** Wenn ich ein Spiel entwickle, denke ich immer darüber nach, was mir selbst gefallen würde. Bei "Agent Armstrong" haben wir uns auf Spielelemente konzentriert, die sowohl Spaß machen als auch visuell beeindrucken – so z.B. die Luftangriffe. Vermeiden wollten wir den linearen Spielablauf, der zahlreiche andere Ballerspiele langweilig werden läßt. Deshalb haben wir Missions-Ziele wie z.B. die Rettung eines entführten Kameraden eingebaut, um das Ganze etwas aufzupeppen.

**Betrachtest Du Dich selbst eher als Programmierer oder als Designer?**

**RAFFAELE:** Ich denke, daß jeder gute Programmierer auch in das Spieldesign involviert sein sollten – das gleiche gilt für Grafiker oder Produzenten. Jede Person in der Spieleentwicklung, die nicht in das Design des Spieles eingebunden sein möchte, wäre mir verdächtig.

**Du entwickelst seit 1985 Computerspiele. Auf welches Deiner Spiele bist Du besonders stolz?**

**RAFFAELE CECCO:** Momentan bin ich natürlich stolz auf das, was aus "Agent Armstrong" geworden ist – genau die Art von Spiel, die ich selber gerne auf der Playstation sehen würde. In Hinblick auf meine älteren Spiele habe ich immer noch eine Schwäche für "Cybernoid" auf dem Spectrum (englischer Heimcomputer zwischen 1982 und ca. 1987, Anm.d.Red) und "First Samurai" auf dem Amiga.

**Was war Dein bis heute miesester Job?**

**RAFFAELE:** Mein miesester Job? Das war, als ich die Kneipe meines Vaters während meiner Schulferien sauber machen mußte. Viel streßiger als mein Job als Direktor von King of the Jungle war das aber eigentlich auch nicht...



"King of the Jungle"-Boß Raffaele Cecco: "Ich mag die Playstation - richtig programmiert ist sie rasend schnell".

**Du hast auf fast allen Heimcomputern und Spielkonsolen programmiert.**

**Welche Plattform war in Deinen Augen für Spiele denn am besten geeignet?**

**RAFFAELE:** Die gegenwärtigen und vergangenen Konsolen lassen sich nicht so einfach miteinander vergleichen. Die besten Maschinen sind immer die, die den Leuten am meisten Spaß bereiten. Geräte, mit denen ich persönlich – programmierend oder spielend – den meisten Spaß hatte, sind das Atari VCS, der Spectrum, das Super Nintendo, der Game Boy und jetzt die Playstation.

**War es denn schwerer mit 8-Bit-Systemen und nur 40 KByte RAM zu arbeiten als jetzt mit moderner RISC-Hardware?**

**RAFFAELE:** Auf der 8-Bit-Hardware ließ es sich definitiv leichter arbeiten, denn jetzt sind die Konsolen super-komplex, besitzen so viele spezielle Fähigkeiten und Sub-Systeme, die alle zusammenspielen. Alles, was ich z.B. über den Spectrum wissen mußte, stand in einem Buch mit 250 Seiten. Die Playstation hingegen besitzt eine Dokumentation mit über 4.000 Seiten, eine eigene Entwickler-Mailbox, CDs für Programmierer und eine eigene technische Support-Abteilung bei Sony!

**"Agent Armstrong" ist Dein erstes CD-ROM-Spiel, Nintendo hingegen setzt auf ROM-Module. Hältst Du persönlich die CD-ROM für das optimale Spielemedium?**

**RAFFAELE:** Wenn man Module mit der Speichergröße einer CD günstig produzieren könnte, wäre der Fall klar. Kann man aber nicht – es sieht also so aus, als ob wir mit CDs auskommen müssen. Sie lassen sich billig herstellen, haben massig Speicherplatz und jeder ist mit ihnen vertraut.

**Dein persönliches Lieblingsspiel?**

**RAFFAELE:** Der Automat "Defender", "Super Mario Land" auf dem Game Boy, "Super Mario World" auf dem Super NES und aktuell "Micro Machines 3" auf der Playstation.



Wie seine langjährigen Weggefährten David Perry und Nick Jones ("Earthworm Jim") setzt auch Raffaele Cecco auf technische Kompetenz und respektlose Spielideen.



# DIE TOTALE OFFENSIVE

Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?

Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.

Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.

- 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
- Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
- Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
- Freundschaftsspiele, Liga- und Turniermodus sowie Elfmeterschießen
- Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
- Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
- Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
- 1 oder 2 Spieler

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

Mega Fun 5/97:

"Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga."



präsentiert durch  
**ran**  
SAT.1 FUSSBALL

**KONAMI**  
XXL  
SPORTS SERIES.



WWW.KONAMI.COM



# Sales Manager/ Assistant

**I**n der jungen Branche der interaktiven Unterhaltung ist es kein Einzelfall, daß sich Herstellerunternehmen an separate Vertriebsfirmen wenden, um professionellen

men wenden, um professionellen

Unsere ultimative Garde für den Point of Sale.

Aus einer POS-M  
Aufsteller  
Händlern  
Lie

gen Ausar

Aktionen und der zugehörige

gehen darüberhinaus auch kreative Impulse zur besseren Kommunikation und Zusammenarbeit. Die Betreuung des Handels erfolgt in praktischer Hinsicht mit dem Vertriebsteam, dessen organisatorische Leitung

Der Sales Assistent hilft in der Folgezeit durch

Wer mit dem Beruf des Sales Managers liebäugelt, darf kaufmännische Tätigkeiten nicht scheuen und sollte auch rechtlich sattelfest sein. Ein Studium ist hilfreich, wie bei allen Tätigkeiten in der jungen Software- und Unterhaltungsbranche jedoch nicht zwingend. Gute Chancen bieten sich ausgebildeten Handelsfachwirten, die bereits einige Jahre praktische Erfahrung gesammelt haben. Das Wissen um die innerbetrieblichen Abläufe von Elektromarktketten wie etwa "Media Markt" und "Pro Markt" schafft Verständnis für die Erfordernisse im Handel. Wer die Logik von begrenztem Regalplatz und das Verhalten von Laufkundschaft nicht nur aus Büchern kennt, tut sich im Umgang mit zögerlichen Fachmarkt- und Kaufhausketten-Managern leichter. Persönliche Eigenschaften wie Vielseitigkeit und Belastbarkeit gehen einher mit Anforderungen an Verhandlungsgeschick und Kommunikationsfähigkeit. Die weiteren Karrierestufen des Sales Managers können bis in die Geschäftsleitung führen, anfangs sind für Assistenten-Gehälter von knapp 5.000 Mark die Regel. *cb*

**Auf der praktischen Ebene Marketing betreiben und Produktkenntnis beweisen: Als Sales Manager sind vielseitige Kenntnisse und Verhandlungsgeschick Schlüsselerfordernisse des Berufserfolgs.**



Nintendo-Marketing: Die N64-Vorverkaufsaktion verlangte vom Vertrieb flächendeckende Händlerversorgung mit Prospekten, Videokassetten und Displays. Leider gab's zum Start Lieferprobleme.





### SUBJEKT: LIFEFORCE TENKA alias JOE

Hochmobil-grodenica-perfekte Kampfmaschine  
Markenkonzept-Extrem gewalttätig

### WAFFENPAULI SG-26

Prototyp-Laserzeleinrichtung  
Polymorph: Single/Doppel/Tripel MG-  
Fahnenwerfer-Minen-Grenaten-Laser-Plasma-  
Schuss

### EINSATZ: 28-Missionen-Action-Puzzles

Lifeforce.Tenka  
DAS TÖDLICHE INFERNO  
HAT EINEN NAMEN

"...nicht gerade friedfertig...gehört in jede gut sortierte Spielesammlung"

PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1,9

"...gnadenlos drückende Atmosphäre...brillante Optik...intelligente Rätsel"

Next Level 4/97, Wertung: 85%

"Respekt, Respekt! Empfehlenswert für echte Einzelkämpfer..."

MegaFun 4/97, Wertung: 85%

"...absolut Top"

Fun Generation 4/97, Wertung: 9 von 10



"PS" and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. Lifeforce Tenka, Psychosis and the Psychosis logo are trade marks or registered trade marks of Psychosis Limited. ©1997 ALL RIGHTS RESERVED

LIFEFORCE  
**TENKA**



...Sony-Hausentwickler arbeitet an Nintendo-Titeln: Der US-Spielehersteller Singletrac, bekannt für Playstation-Spiele wie "Warhawk", "Twisted Metal" und "Jet Rider", ist seit Mai offizieller Nintendo-64-Entwickler. Da sich die Rechte der Playstation-Titel aber bei Sony befinden, sind Umsetzungen dieser Spiele unwahrscheinlich. Details über das N64-Projekt sind noch nicht bekannt, es soll allerdings "3D-Zerstörungselemente" bieten.

## Neuer Star im Hiphop-Underground

Mit "Parappa the Rapper" veröffentlicht Sony eine kindliche Geschicklichkeitsprüfung für angehende Rap-Stars.

Wer ein echter Hiphop-Sar werden möchte, sollte bereits in frühen Jahren Taktgefühl und passende Reime üben: Mit "Parappa the Rapper" gewinnen Nachwuchs-Coolios das Herz von Parappas lieblicher Sonnenblumenfreundin, indem sie mit Parappa an den wichtigsten Lehrstunden zum Super-Hiphopper teilnehmen. Euer erster Lehrer ist eine tanzende Zwiebel, die Euch die ersten Schritte auf dem Parkett nahelegt. Die Feuerknöpfe sind je nach Level mit einem Tanzschritt oder Wort belegt, Ihr ahmt im richtigen Takt Euren Lehrer nach und gewinnt so Respekt unter den Rapfans. Am oberen Bildschirmrand weist Euch eine "Notenleiste" die richtigen Buttons, ein kleiner Parappa-Kopf hält ständig den Takt. Während am Anfang nur die exakte Reihenfolge der Tasten gefragt ist, müßt Ihr in höheren Levels im richtigen Tempo den Einsatz finden. Dort erwarten Euch nämlich Küchenhühner, Ragga-Frösche und Hiphop-Fahrlehrer, die Euch hart auf die Probe stellen. Verfehlt Ihr Eure Einsätze, schleudert Parappa mit seinem Wagen quer über Kreuzungen, verzuckert beim Backen den Kuchen oder fällt beim Tanzen auf die Nase. Habt Ihr die Lektion nicht bestanden, hilft Euch die Speicherfunktion und die Continues. Für Kids ist "Parappa the Rapper" ein toller Spaß, nach ein paar Übungsstunden haben ältere Videospiel-Freaks jedoch jeden Grafikgag gesehen und das im Grunde unspektakuläre Spielprinzip ausgereizt. Da täuschen auch Full-Motion-Video-Fensterchen und zweidimensionale Comicfiguren in den 3D-Trainingsstunden nicht darüber hinweg: Ernsthafte Videospieler



Immer cool bleiben: Der Ragga-Frosch paukt Euch den Rhythmus ins Blut.



Nachdem Parappa seinen Führerschein hat, startet er zu einer Spritztour mit seiner Freundin.



Ganz schön schwierig: Unter Anleitung eines Küchenhühns lernt Parappa gleichzeitig zu kochen und zu rappen.

## Sony Interactive: Playstation-Spiele für MMX-PCs

Der Playstation-Entwickler Sony Interactive Studios America (SISA) wird zwei Spiele für den PC veröffentlichen.

Das Jetbike-Rennen "Jet Moto" sowie die Crash'n'Ballerorgie "Twisted Metal 2" unterstützen Intels MMX-Architektur, sollen aber auch mit "normalen" Pentiums kompatibel sein. Während sich die Titel spielerisch und grafisch an die Playstation-Originale halten, sind die integrierten Multiplayer-Optionen neu: Eine "Modem zu Modem"-Verbindung ist sicher, über weitere Netzwerk-Funktionen ist bislang noch nichts bekannt. Daneben bereitet SISA auch ein erstes PC-Exklusivprojekt vor: Das Action-Strategiespiel "Armoredgeddon" ist gleichzeitig auch das erste Online-Spiel der amerikanischen Sony-Tochter und steht auf Sonys "The Station"-Webseite bis September 1997 zum Betatest offen.



3D-Balleraction in schwerbewaffneten PS-Monstern: "Twisted Metal 2" bald auch für PCs.

## Sony Music: Gewinne dank Playstation

Sony Music operiert international erfolgreich und hat seinen Gewinn im letzten Jahr verdoppelt.

Doch den Profit von knapp 30 Milliarden Yen verdankt Sony Music nicht zuletzt dem Software- bzw. Spielebereich: Die fünfzigprozentige Sony-Music-Tochter Sony Computer Entertainment (SCE) hat bis Anfang April nach eigenen Angaben weltweit über 13 Millionen Playstation-Grundgeräte verkauft und ist mit ihrer Spiele-Hard- und Software für die beachtliche Umsatzsteigerung von Sony Music verantwortlich. Bis Ende dieses Jahres möchte SCE 18 Millionen Grundgeräte installiert haben, die monatliche Fertigung wurde kürzlich sogar erhöht.



Quellen: Acme, Theo Kranz, Playcom

- 1 Porsche Challenge** Sony  
Ich hab' mein Herz im Porsche-Cabrio verlor'n: Statt kühlem Fahrtwind weht beim Sony-Besitzer halt der Ventilator.
- 2 Soul Blade** Sony  
Gottlob können sich die Fans des Automaten jetzt den schweißtreibenden Marsch in die Spielhalle sparen: Die Umsetzung ist spitze!
- 3 Rebel Assault 2** Lucasarts  
Lord Vader macht sein Deutsch-Diplom, während der unbeaufsichtigte Todesstern gerade von 32-Bit-Rebellen in Stücke geschossen wird.
- 4 Suikoden** Konami  
Sehr gutes Putzig-Rollenspiel, das unter der veralteten 16-Bit-Aufmachung leidet. Für Genre-Fans trotzdem erste Wahl.
- 5 Micromachines V3** Codemasters  
Die Welt der MMV3-Fahrer: Coole Haargel-Popper, schnelle 2-cm-Karossen und jede Menge Cornflakes-Brösel auf der Straße.





## Spielhalle 2000: Intel inside?

**CPU-Marktführer Intel betritt zum ersten Mal in seiner Firmengeschichte den Arcade-Markt.**

**I**ezent leistungsfähiger als gegenwärtige Highend-Spiele-PCs, sind auch die geplanten Spielautomaten auf Basis der Intel-Spezifikationen "offene Systeme", die jederzeit um weitere Hardware-Merkmale (z.B. Internet-Anbindung) erweitert werden können. Auf der Entwickler-Tagung CGDC präsentierten diverse kleinere Automatenhersteller bereits Spielautomaten auf Pentium-Basis, u.a. das Multiplayer-Rennspiel "Canyon Runner" (Greystone), die Baseball-Simulation "Home Run Derby" (Interactive Light) und die Action-Flugsimulation "Plane Crazy". Wie erwartet, basieren die Spezifikationen nicht nur auf MMX bzw. Pentium-2-CPU's, sondern auch auf Microsofts DirectX-Software. Konkret sollen die Pentium-Spielautomaten mit mindestens 266 MHz getaktet sein (geplant sind auch 400 MHz- und Dual-Prozessor-Konfigurationen), 512K Level-2-Cache und mindestens 32 MByte RAM enthalten. Neben einem 2D-Beschleuniger mit vier oder mehr MByte RAM gibt Intel eine Voodoo-basierte 3D-Grafikkarte mit ebenfalls vier oder mehr MByte RAM vor. Auch die Sound-Hardware muß zu Microsoft-Software (sprich: DirectSound) kompatibel sein. Optional sind die Einbindung eines schnellen CD-ROM- oder eines DVD-Laufwerks. Als Bildschirm nutzen die Spielautomaten einen 21-Zoll-SVGA-Monitor mit einer Auflösung von 800x600 oder 1024x768 Pixeln oder einen noch größeren High-Resolution-Bildschirm (640x480 oder 720x480 Pixeln). Diese Hardware ist für Arcade-Entwickler signifikant billiger als eigenhändig zusammengeschusterte Hardware, wie sie von Herstellern für moderne Spiele verwendet wird, und kann jederzeit aufgerüstet werden. Außerdem soll sich das Intel-Modell durch zügige Heimumsetzungen rechnen: Nach sechs bis zwölf Monaten sind auch die PCs in privaten Haushalten flott genug, um die Spielhallenhits ohne größere Modifikationen abzuspielen.

## LCD-Schützling für Nippon- Glucken

**Ein digitales Haustier aus Japan beglückt jetzt auch deutsche Elektronik-Fans.**



**N**eben Video- und Man- spielen sind die possierlichen "Tama-gotchis" und das Konkurrenzprodukt "Dinky Dino" des Japaners liebste Kind. Ob quirliger Dreikäsehoch oder gestreßter Top-Manager – mit dem handlichen LCD-Spielchen befriedigt jede Generation ihren Gluckentrieb. Anstatt Monster zu vertrimmen, widmet sich der warmherzige Japaner einem knubbligen Cutie-Junior und pflegt sein Haustierchen vom Ei bis zum Exitus mit einer Handvoll Kommandos – inklusive Digi-Dusche und medizinischer Notversorgung. Wer sein Baby nicht füttert und mit ihm spielt, schleppt bald eine Pixel-Leiche mit sich herum. Wer einen neuen Schützling ins Leben rufen will, drückt den Reset-Knopf: Ein neuer "Dinky Dino" schlüpft aus dem LCD-Ei und heischt mit lautstarkem Gepiepe um Aufmerksamkeit. Gewissenhafte Dino-Halter knipsen pünktlich um 22 Uhr das Licht aus: Euer schläfriger Dinky hat bis zum nächsten Morgen Sendepause. Die kleinen Racker wollen ab Juni für zirka 30 Mark unter dem Titel "Just a Pet" auch in Deutschland jede Menge Aufmerksamkeit.

## Tunnel-Tracks

**Chris Hülsbeck veröffentlicht den "Tunnel B1"-Soundtrack auf Audio-CD.**

**I**deutschlands berühmtester Videospiel-Musiker feiert in diesen Tagen die Premiere seiner siebten Audio-CD. Diesmal laben wir uns an den Techno-Klängen von Oceans "Tunnel B1", das vom deutschen Neon-Team programmiert wurde. Neben den überarbeiteten und neu abgemischten Songs der Playstation-Fassung prangen vier Remix-Versionen des Titeltracks auf der CD. Freunde von orchestralen Klängen mit einem Touch Hollywood besorgen sich die vortrefflich aufgenommene CD mit über 60 Minuten Spielzeit.



Quellen: Acme  
Theo Kranz,  
Playcom

- 1 Saturn Bomberman** **Sega**  
So sieht ein gelungener Abend aus: Mindestens drei Kumpels einladen, Bomberman spielen und gegen drei Uhr in's Bett!
- 2 Die Hard Arcade** **Sega**  
Ein Fußtritt hier, eine Watsch'n da, und schon ist die gekidnappte Präsidententochter wieder frei: So leicht ist der Fall zu lösen!
- 3 Manx TT Superbike** **Sega**  
Gerüchten zufolge bauen die Motorrad-Piloten aus Frust selbst an einer dritten Strecke, um der Kurs-Monotonie zu entgehen.
- 4 Andretti Racing** **Electronic Arts**  
Nix' mit Monaco, Brasilien und Hockenheim: Hier fährt Ihr im US-Rennzirkus der Profis um Punkte, Geld und Ehre!
- 5 FIFA Soccer '97** **Electronic Arts**  
Ein Polygon-Fußballer kommt selten allein: Beim EA-Fußballfest wird geschossen, daß es im Tor nur so kracht.

## HIGHLIGHTS NINTENDO 64

**FUNMAKER  
N64**



**Der  
CONVERTER,**  
der es erlaubt, Importspele  
auf Ihrem N64 zu spielen.  
Spitzenqualität zum  
Spitzenpreis - made in Germany

**29,80**

## MIGHTY MIC

Speicherkarten made in Germany

N100 nur 24,80

N400 nur 29,80 4 x mehr Speicher

## HIGHLIGHTS SONY PSX

### MIGHTY MIC 360

der RIESENSPEICHER



- bis zu 360 Spielstände speicherbar, das entspricht 24 normalen Speicherkarten
- benutzerfreundliche Bedienung durch "digital control unit"

**89,-**

**FUNMAKER**  
original ConverterChip

- bereits über 14.000 x verkauft
- ermöglicht Importspele auf Ihrer PlayStation



**15,-**

Alle o.g. Produkte "made by G.E.C."

**Weiterhin bieten wir an:**

- Joypadverlängerungskabel für PSX 19,80
- Joypadverlängerungskabel für N64 19,80
- MemoryCard 1MB für PlayStation 29,80
- RGB-Kabel für SONY PlayStation 24,80
- RGB-Kabel für Nintendo 64 24,80

**G.E.C. General Equipment Consulting**

Hevinghausen 127 - 53804 Much - Tel.: 0 22 45 - 912 916

Fax: 02245 - 912 917 - Internet: <http://www.GEC.com>

**HOTLINE:** Dienstag - Donnerstag 14 Uhr - 17 Uhr

Alle G.E.C.-Produkte liefern wir bei Vorkasse Porto- und Verpackungsfrei Alle Preise in DM, incl. MwSt.

**SUPERKONDITIONEN für WIEDERVERKÄUFER**



## Hexen 64

GT für Nintendo 64, ab Herbst im Handel

...Teuflisches N64-Gemetzel: Nachdem das amerikanische Online-Fachorgan "N64.com" am 13. Mai die Umsetzung des spannenden Fantasy-Gemetzels "Diablo" für das Nintendo 64 meldete, beeilte sich Hersteller Blizzard mit einem offiziellen Dementi. MAN!AC ging der Sache nach und erfuhr, daß "Diablo 64" tatsächlich in der Entwicklung ist. In Deutschland wird das Spiel aber voraussichtlich nicht von Blizzard (bzw. Sierra), sondern von Electronic Arts vertrieben.



Reise ins griechische Labyrinth: Kaum sind die riesigen Holzporten aufgeschwungen, stapft ein Minotaurus auf Euch zu.



Nach "Doom 64" übernimmt GT die nächste Ego-Shooter-Umsetzung für das N64: Das Fantasy-Gemetzel "Hexen" von Id-Partner Raven

schlug sich nicht nur im Action-Genre wacker, auch Rollenspieler mit Echtzeit-Faible tobten sich in den düsteren Katakomben der Dungeon-Dimensionen aus. PC-Spieler gingen schon 1995 mit Kleriker, Magier oder muskelstrotzendem 3D-Krieger auf Dämonenjagd, 32-Bit-Fans wurden erst Anfang '97 in den Höllenstrudel des Fantasy-Epos "Hexen" gezogen. Allerdings wurden entgegen "Doom 64" für die N64-Umsetzung der mystischen Action-Orgie keine neuen Inhalte entwickelt – statt dessen unterzog Williams das Original kosmetischen Veränderungen und paßte die Spezialeffekte der neuen Hardware an.

Wie auf Saturn und Playstation schleichen keine Polygonwesen, sondern flache Bitmap-Kreaturen durchs Gemäuer – allerdings machen die ehemals verpixelten Bestien dank Waschkücheneffekt jetzt auch im Nahkampf eine gute Figur. Auch Mauerwerk und schroffe Grotten werden aus nächster



Ein Schlag mit dem stachelbewehrten Stahlhandschuh, und Ihr entdeckt hinter den bunten Kapellenfenstern Extras.

Nähe weichgezeichnet und gegen detailliertere Textur-Versionen ausgetauscht. Beide Überarbeitungen gehören zum Standardwerkzeug der N64-Entwicklung.

Inhaltlich überzeugt "Hexen" den Genre-Fan durch ausgewogenes Level-Design und konkurrenzloses Artefakt-Arsenal, optisch wirkte unsere Vorab-Version nur dezent stärker als das PC-Vorbild und trotz Bitmap-Konstruktion kaum flüssiger. Dennoch ist der Titel für Genre-Begeisterte mit Fantasy-Faible nach wie vor Referenz-verdächtig: Wer noch keine der 32-Bit-Versionen besitzt, freut sich auf den umfangreichsten Ego-Shooter für Konsolen – samt megalomantischer Architektur und zünftigen Handgemenge. Wo Ihr in den meisten Konkurrenz-Keilereien ohne Fernkampf- waffen aufgeschmissen seid, kommt der "Hexen"-Metzger erst richtig in Fahrt: Wenn Euch zweiköpfige Echsenmenschen und kopflastige Minotauren auf die Pelle rücken, packt Euer Kämpfe die Streitaxt aus oder prügelt seine Widersacher mit nackter Faust ins Nirvana. Allein der schwachbrüstige Magier hält sich aus dem Getümmel heraus: Sein Zauberstab ist das mystische Gegenstück zu großkalibrigen Science-fiction-Wummen und versengt die Höllenbrut aus der Distanz.

Allerdings fällt die Schußkoordination zwischen tückischen Fallen und Adventure-lastigen Knocheleinlagen zuweilen schwer: Nur Profis wagen sich mit dem Zauberkünstler ins Verlies und streifen durch die verwinkelten Katakomben – ohne auf Schritt und Tritt einem Dämonen in die Arme zu laufen. Tatsächlich ist die Durststrecke zum nächsten Spielabschnitt lang: Ihr hastet nicht in klassischer Manier von einem Abschnitt zum nächsten, sondern springt per Teleporter von einem Punkt der riesigen "Hexen"-Hölle zum nächsten. *rb*



Stoßgebet zum Dungeon-Master: Im Kirchturm (links) boxt Ihr gegen die Glocke (Mitte) – das Läuten öffnet die Geheimpassage zum nächsten Schlüssel (rechts).



Trimm Dich am Lavasee: Wer seine Sprünge nicht vorsichtig auslotet, plumpst in die siedend heiße Pixel-Pampe.



Klassisch: Ihr holt zum Schlag aus, und Eure Bitmap-Axt rauscht durch den Dungeon.





# DEMOLIEREN. VERKÜSTEN. VERNICHTEN. ZERSTÖREN...

WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?  
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG  
FÜR **TRASH IT**

EIN HAMMER'N RUN  
FÜR PC CD-ROM  
SONY PLAYSTATION  
UND SEGA SATURN

DAS IST JACK!  
JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN **HAMMER**.  
UND EINE OBSESSION – DIE ZERSTÖRUNG.  
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN **TRASH IT**.



Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem

Erdboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen.

Und den Staubsauger gezückt und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack.

Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.



## BESONDERHEITEN:

- Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint
- 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders
- 10 verschiedene Hammertypen unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God!
- 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves
- Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreien komische Animationen im Cartoonstil
- Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue)
- Hochrealistische Zerstörungseffekte
- Komplett in Deutsch

**GT** Interactive  
Software

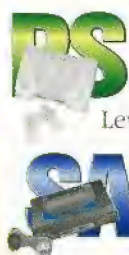
**Rage**  
Software plus

Trash It® © 1997 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Digital Reality, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.



## Hard Boiled

Cryo für Playstation und Saturn, ab Juli in Deutschland



Futuristische Atmosphäre, gnadenlose Baller-Action: Als Droidenkiller Nixon jagt Ihr in einer düster-hoffnungslosen Welt durch fünf beinharte Levels. Während Euch furchterregende biomechanische Kreaturen wie Cyber-Bulldoggen und Metall-Krabben attackieren, steuert Ihr mit Eurem Hover-Gleiter durch die dreidimensionalen Schächte und Straßen. Neben pausenlosen Gefechten, bei denen Ihr die Laser-Richtung mit Eurem Flugmobil justiert, weicht Ihr auftauchenden Hindernissen mit schnellen Schlenkern aus. Die Geschwindigkeit Eures Vorstoßes bestimmt Ihr selbst. Die Fahrschienen begrenzen Euren Spielraum: Innerhalb dieses Rahmens bewegt Ihr Euch allerdings frei durch die nächtliche Szenerie. Ziel Eurer Mission ist der geifernde Industrie-Tycoon Wilford, der sich mit brutalen Methoden seine Machtposition sichert. Bei den



Befreiungsschlag: Nixon bricht aus der beengenden Schachtnische aus und feuert auf Tiefflieger-Verbände.



Gerade noch rechtzeitig: Killer-Pilot Nixon weicht einem schnell krabbelnden Riesen-Stahlinsekt aus.

Boss-Kämpfen gegen mächtige Mutanten ändert sich die Steuerung: Euer Gefährt schaltet in den Schwebemodus, und Ihr kreist frei um den Bösewicht. Zwischen den Einsätzen zeigen Euch Render-Sequenzen die schmutzige Zukunftsmetropole der gleichnamigen Comic-Serie von Frank Miller. Beinharte Techno-Musik (kein Mainstream-Geklopfe, sondern hämmernder Hardcore) treiben Euch vorwärts in den Kampf.



Sperrfeuer: Mit dringend benötigten Begleitschiffen knallt Ihr Wilford's Schergen in Grund und Boden!

## Lamborghini

Titus für Nintendo 64, ab Herbst im Handel



Ich hätte gerne einen Lamborghini: Laßt Euch von der Motor-Power nicht zum planlosen Gasgeben verführen!



Erfahrene Super-Nintendo-Fans erinnern sich an die 16-Bit-Ausflüge des Italo-Kraftwerks, jetzt teilen die französischen Inhouse-Entwickler bei Titus an einer 64-Bit-Version. Neben der vom Programm berücksichtigten Wetterbedingungen (Nacht, Nebel und Regen) machen Euch auch Beschädigungen am Nobel-Chassis zu schaffen. Diese störenden Dellen laßt Ihr umgehend von Euren flinken



Polygon-Pitstop: Laßt Schäden sofort ausbügeln!

Mechanikern ausbeulen. Bei der Fahrzeugwahl seid Ihr nicht auf Lamborghini festgelegt, sondern dürft auch in einem Porsche oder Bugatti losbrausen. Mad-Catz und Performer-Lenkräder werden unterstützt.



## NFL Quarterback Club '98

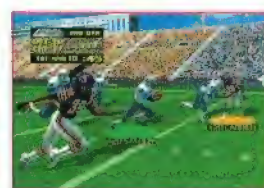
Acclaim für Nintendo 64, ab Dezember im Handel



So detailliert wie hier läuft das harte Gerangel auf dem Nintendo 64 nicht ab: Die Bilder sind geschönt.



Das erste Polygon-Footballspiel für's N64 kommt nicht von EA ("Madden 64" soll erst '98 erscheinen), sondern von Acclaim. Mit Unterstützung von Quarterback-Superstar Brett Favre erlebt Ihr eine grafisch beeindruckend detaillierte Action-Interpretation des rauen Sports. Dabei gehen gut 30 NFL-Teams mit ihren aktuellen Besetzungen an den Start. Mit neun Statistiken verfolgt Ihr die Leistungen von



Der Weg ist frei: Führt den Quarterback zum Touchdown!

Einzelspielern oder der gesamten Mannschaft. Ein schneiker Moderator verrät Euch vor dem Match, ob Ihr Gummistiefel benötigt und wie Eure Siegchancen gegen den Tagesgegner stehen.





## Croc

Fox Interactive für Playstation, ab Dezember im Handel



Gefährlicher Hüpf-Ausflug in die Lava-Höhle: Sechs putzige "Gobbos" muß Croc in jedem Level retten.

**PS** Ein kleines Polygon-Krokodil auf großer Reise: Der heißfreudige 3D-Held "Croc" muß quer über vier Heimat-Inseln niedliche "Gobbos" retten. Diese Wesen weisen ihm dafür den Weg in neue Gebiete: Nur durch ständiges Sammeln von hilfebedürftigen Wichten wird Croc alle Winkel der Wüsteninsel, der Eiswelt, des großen Waldes und eines pompösen Schlosses kennenlernen. Damit Croc gegen die vielfältigen Gefahren besteht, muß er nicht nur mit präzisen Sprüngen Abgründe und Plattformen überqueren. Auch durch die Benutzung herumschwingender Lianen sowie kräftezehrenden Schwimmteufen und Kletterausflüge erkundet Croc seine vollständig aus Polygonen geschaffene Umwelt. Doch auch in Sachen amphibischer Selbstverteidigung ist Croc gewappnet: Durch Schlagen und Treten vermöbelt er üble Boss-Visagen, die unterwegs belästigen. Insgesamt besucht Ihr über 40 verschiedene Abschnitte, die durch Türen voneinander getrennt sind. Habt Ihr genügend Gobbos in der Gürteltasche, öffnen sich neue Abzweigungen in den Levels. Neben der detailliert gestalteten Grafik, die ein wenig an die Inselausflüge von "Crash Bandicoot" erinnert, will Entwickler Argonaut ("Creature Shock", Super-NES-"Starwing") vor allem mit Soundeffekten und Animationen die jüngere Playstation-Zielgruppe in's Auge fassen. Das 3D-Action-Jump'n'Run soll bis zum Herbst fertiggestellt sein.



Croc im Ring: Ein Käfer fordert ihn zur Randalie heraus.



Croc steht einem mächtigen Verwandten gegenüber.



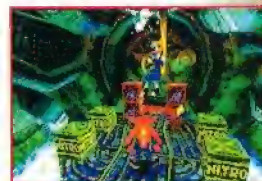
## Crash Bandicoot 2

Sony für Playstation, ab November im Handel



Crash hat seine Sprungtechnik um zusätzliche Manöver bereichert und springt über eine Kluft im eisigen Hochgebirge.

**PS** Dr. Vortex gibt nicht auf – kaum aus dem obersten Stockwerk seiner Wolkenfestung geplumpst, feiert das durchgedrehte Genie auch schon sein Comeback. Anstatt als Briefmarke am Fuß seines Hightech-Monuments zu enden, schlitterte Vortex bei seinem Sturz in ein Höhlensystem. Wieder zu Bewußtsein gekommen, entdeckt der gebeutelte Hüpfgauner die Erfüllung seiner kühnsten Träume: Die Tunnel sind vom Boden bis zur Decke mit funkelnden Klunkersteinen zugestampft – für Erzgauner Vortex nach seiner Niederlage die Rettung vor der Jump'n'Run-Rente. Allerdings stampft auch ein Vortex von heute auf morgen nicht so einfach ein ganzes Untergrund-Imperium aus der 3D-Wüste – Zeit genug für Euren australischen Springinsfeld, Naughty Dogs zweite Hüpf-offensive mit neuen Kniffen zu kontern. Während Crash's Erzfeind neue Vasallen anheuert, trainiert Euer Held neue Manöver: Crash wirbelt wie im ersten Teil ungestüm um die eigene Achse und fegt Polygon-Getier als Wirbelsturm von der Bildfläche. Neben dem althabakannten Drehwurm hat Crash akrobatische Kunststücke wie Flic-Flacs, Purzelbäume und Überschlüge studiert. Wie sein australischer Kino-Kollege "Crocodile Dundee" stapft der gestählte Crash durch transparente Wildbäche, kämpft sich mit der Machete durchs ver-sumpfte Unterholz oder schwingt sich wie Johnny Weissmüller von Ast zu Ast.



In Holz- und Bambuskisten findet Ihr wieder Bonus-Sprites.



Rustikales Röhrengewirr in Vortex' Hightech-Welt.



...Alte Meister reden Klar-text: Mit "Halcyon Days" läßt der amerikanische Internet-Publizist James Hague 27 prominente Spieldesigner der späten 70er- und 80er-Jahre zu Wort kommen. Das elektronische Buch ist für 20 Dollar in einer Mac- oder in einer PC-Version erhältlich bei Dadgum Games P.O. Box 1154 Issaquah WA 98027, USA erhältlich. Infos unter [www.dadgum.com](http://www.dadgum.com)

## MEGABOINK

TEL. 0941 - 99 83 76 / FAX - 94 93 25

### SEGA SATURN

|                   |      |
|-------------------|------|
| MANX TT dt.       | 94.- |
| Crow, the dt.     | 89.- |
| Batman Forever us | 59.- |
| Virtual On !!! us | 79.- |

Wing Arms us 59.-

### ÜBERRASCHUNGSPAKET:

2 - SPIELE - PACK NUR 99.-

In Kürze: Last Bronx, Marvel S. Heroes, Ninja, Contra - L.o.War Thunderforce 5, Hercs Adv. ...

### PLAYSTATION

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Rage Racer us          | 129.- |
| Wing Commander 4       | 129.- |
| Megaman X8 us          | 119.- |
| Little Big Advent. dt. | 89.-  |
| Tobal NO. 2 jp.        | 139.- |

### FOLGENDE US-GAMES NUR 79.-

DESTR. DERBY 2 / SPOT G.T.O. H.

PERFECT WEAPON / WARHAMMER

In Kürze: Tenka, Overblood, Raystorm, Swiv 3D, Hercs Adv. Syndic, Wars, Street Fight, Coll.

Größer - Besser - Stärker: In Kürze eröffnen wir unseren neuen Laden in Pentling!!! Entertainment rules the world: Games / Filme / LaserDisc ... Heimkino: Projektoren!!!

Importe & dt. Games + Zubehör  
**NEWS & ANGEBOTE**

**NINTENDO 64**

**SUPER NES**

**MEGA DRIVE**

**NEO GEO CD**

Neu! Neu! Neu!  
Gesamt-Katalog  
gegen 3.- (Bfink.)  
gleich anfordern

**MEGABOINK: Home Entertainment**

Prüfenerger Weg 9 \* 93080 Pentling

(bei Regensburg - Autobahnausf. Pentling)

Laden-Öffnungszeiten: Mo - Fr: 14.00 - 19.00 Uhr

**VERSAND  
+ LADEN**



BITTE AUSSCHNEIDEN UND BEILEGEN

## GT ELEKTRONIK

Theodor-Heuss-Strasse, D-79839 Lörrach

Jetzt geht's schon wieder nicht

**DAS MUSS NICHT SEIN!**

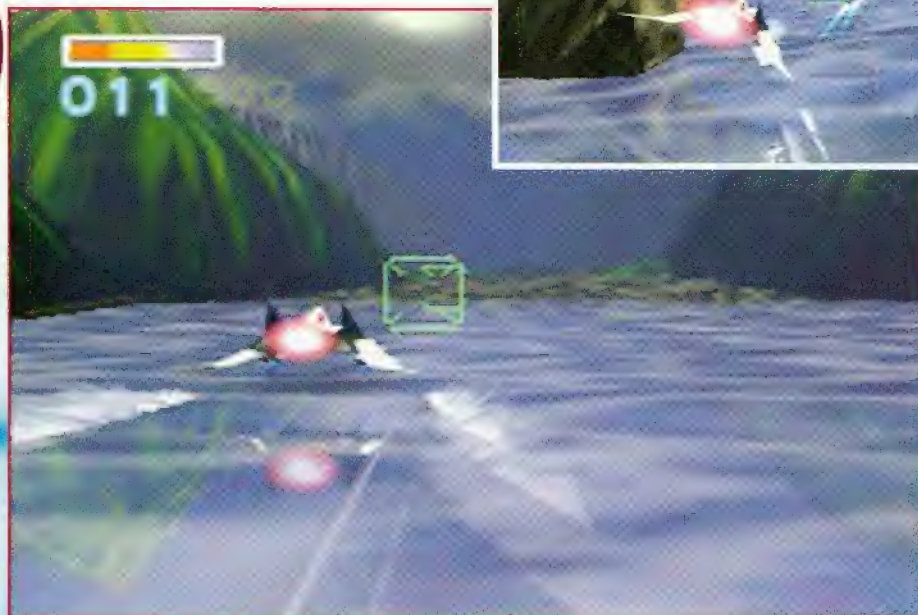


D Tel. 07621 44609  
CH Tel. 061 401 41 71  
CH Fax 061 401 42 24

**REPARATUREN UND UMBAUTEN ALLER KONSOLEN**

SO KÖNNEN WIR IHNEN DM 5.- VERGÜTEN





Die idyllische Inselwelt Corneria wurde vom bösen Andorf überfallen. Fliegerass Falco gerät gleich zu Beginn in Bedrängnis. Helft ihm und durchfliegt die Felsbögen (oben)...



...dann wechselt Ihr die Route. Statt des stelzenden Mech-Endgegners (immer auf die Beine zielen) erwartet Euch...



...eine fliegende Festung. Habt Ihr den Levelwächter besiegt, fliegt Ihr statt ins Asteroidenfeld gleich in den "Sektor Y!"

## Starfox 64



Ein 40 Mann starkes Team arbeitete mehr als zwei Jahre an der Rückkehr eines Spielhelden, dem der Durchbruch auf dem Super Nintendo versagt blieb. Trotz weltweit guter Kritiken fand Fox McCloud, Zukunftspilot im Plüschtier-Outfit, nur einen Bruchteil der Käufer eines Mario, Donkey Kong oder Link. Dabei hatte Nintendo 1992 sogar einen Spezialchip erfunden, um die 3D-Welten auf der alten 16-Bit-Hardware flüssig zu bewegen.

Den Aufwand konnte sich Nintendo in diesem Jahr sparen: Im RISC-Universum des Nintendo 64 findet der Weltraumfuchs Fox McCloud jetzt die ideale Umgebung für seinen zweiten Flug gegen den bösen Affen-Androiden Andorf. Fox und seine Kumpels aus der 16-Bit-Version (Falco, Slippy und Hase Peppy) haben sich auf dem Raumtransporter "Great Fox" versammelt. Unter der Leitung einer erfahrenen Colonel-Dogge starten sie von hier aus ihre erste Nintendo-64-Mission, einen Jagdeinsatz über die idyllischen Landschaften des Planeten "Corneria".

Die vergangenen Jahre hat Fox nicht im Urlaub sondern im Trainingscenter verbracht, so daß er seine Feinde gleich zu Beginn mit neuen Flugmanövern überraschen kann: Betätigt Ihr den Vollgas-Button im

Zusammenspiel mit dem analogen 3D-Stick, fliegt Fox eine Rolle rückwärts, die ihn direkt hinter die Turbine eines verdutzten Verfolgers setzt. Denn in "Starfox 64" kommen die Gegner von allen Seiten, Abfangjäger, schwebende Minen und stelzende, dick gepanzerte Walker. Ballern könnt Ihr mit dem X-Button, wobei die Zielauswahl Eures Raumschiffes tüchtig erweitert wurde: Egal, ob Ihr aus der Ich-Perspektive (direkt im Cockpit) oder mit einer Ansicht von knapp hinter Eurem Raumschiff losflitzt, immer pendelt ein grünes Fadenkreuz in der Bildschirmmitte. Haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, sammelt sich nicht nur die Energie für einen vernichtenden Beam-Schuß an Eurer Raumschiffnase.

Gleichzeitig wechselt die Farbe des Zielkreuzes in ein aggressives Rot – die Zielauswahl ist aktiviert, der nächste Feind, der Euch durch das Fadenkreuz trudelt, wird mit einem "Pling" erfaßt und von einer Fire-and-Forget-Salve aufs Korn genommen. Drei



Zieht den Kopf ein! Neben der von MANIAC bevorzugten Außenansicht, dürft Ihr "Starfox 64" auch aus der Cockpitperspektive erleben.

Farbe des Zielkreuzes in ein aggressives Rot – die Zielauswahl ist aktiviert, der nächste Feind, der Euch durch das Fadenkreuz trudelt, wird mit einem "Pling" erfaßt und von einer Fire-and-Forget-Salve aufs Korn genommen. Drei



Alles in 3D: Rahmenhandlung, Startsequenzen und Action gehen bei "Starfox 64" ohne Stilbruch ineinander über.

tierische Kameraden fliegen vom ersten bis zum letzten Level tapfer an Eurer Seite, ballern kräftig mit, können aber auch abgeschossen werden. Vor allem der Nachwuchspilot Slippy, ein vorlauter Frosch mit geringer Kampferfahrung, schreit öfters über den Bordfunk um Hilfe. Sekunden später zieht er mit drei Verfolgern an der Düse an Euch vorbei. Ihr nehmt die Verfolgung auf und ballert Slippy wieder frei. Gelingt es Euch nicht, einen in Bedrängnis geratenen Kumpel freizuschießen, verliert dieser Schild-

energie. Sinkt der Balken von Slippy, Falco oder Peppy auf Null, streicht der Kamerad die Segel und setzt für den Rest der Mission aus. Auch während des nächsten Levels liegt der Kollege noch auf der Intensiv-

station, erst danach stößt der rundum erholte Freund wieder zu Euch. Geht Euch Falco für eine Mission verloren, ist das besonders bedauerlich, denn nur mit Hilfe des draufgängerischen Raubvogels findet Ihr alternative Flugrouten und manchmal sogar eine Abzweigung in eine andere Galaxie. Alle Wege führen zu Andorf, doch nur geübte 3D-Kämpfer fliegen durch exotische Sonnensysteme und unentdeckte Welten bis zum Ende der Galaxis.

Die Übersichtskarte, die der Colonel zwischen den Einsätzen einblendet, zeigt Euch die Route zu Andorfs entlegener Festung, aber auch alternative Wegpunkte, die Ihr nur durch Falco oder das Erreichen eines besonderen Missionsziels anfliegen könnt. Steuert Ihr z.B. im







Flammendes Inferno: Der Endgegner der Planetenhölle "Solar" dreht durch!

ersten Level durch einen Wasserfall, taucht ein anderer Endgegner auf als wenn Ihr geradeaus weitergefliegen wäret. Die verschiedenen Obermotze und Levelwächter bekämpft Ihr in einem unsichtbar abgesteckten 360°-Areal – verlaßt Ihr die Gegend um den tobenden Endgegner, dreht Euer Flieger automatisch bei und nimmt wieder Kurs ins Kampfgebiet. Die Rolle rückwärts, die Ihr dabei vollführt, könnt Ihr auch jederzeit selbst auslösen: Den 3D-Stick nach hinten ziehen und dabei den unteren gelben Knopf drücken – das sorgt für einen spontanen Kurswechsel. Vor allem später, wenn Ihr feindliche Stützpunkte auf ähnlich abgegrenzten Terrain attackiert (statt wie in normalen Levels grob geradeaus zu fliegen), kommen Euch die unterschiedlichen Flugmanöver zugute.

Neben normalen Abfanggeschwadern (lästig, aber kaum tödlich) greifen auch vier Erzfeinde des Heldenrios in die Schlachten um Andorfs Reaktoren und Spionagestationen ein. Weltraumpirat Wolf und seine drei Kumpels sind erfahrene, trickreiche Piloten wie Ihr, stehen

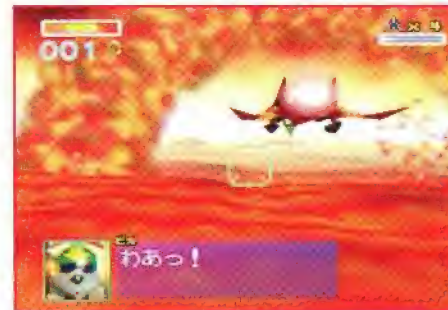
aber leider auf der falschen Seite. Mit dieser finsternen Plüschclique müßt Ihr Euch im Verlauf des Spiels mehrmals anlegen.

Die nicht wählbaren Routen sind einer der entscheidenden Unterschiede des 64-Bit-Updates zum Super-Nintendo-Vorgänger: Eure Suche nach dem geheimen Warp in den "Sektor Z" oder einer Möglichkeit, Slippys Gefangennahme auf Titania zu verhindern, versorgt das Spiel mit einer ungemeinen Dramatik. Was die Interaktion mit den anderen Spielcharakteren betrifft, hat Nintendo noch einmal kräftig zugelegt. Doch statt wie "Wing Commander" einfach ellenlange Labersequenzen zwischen die Action zu legen, gelang es Nintendo, die Story und ihre Helden ohne stilistischen Bruch mit den Gefechten zu verbinden.

Selbst im hektischsten Moment wißt Ihr, daß Ihr nicht alleine seid und habt das Gefühl, Euch im Zentrum eines gewaltigen Science-fiction-Films zu bewegen.



Wo geht's hier nach "Venom"? Im Gegensatz zum Vorgänger bestimmt Euer Erfolg die Route zu Andorf.



"Solar" liegt z.B. auf der mittleren Route. Hättet Ihr im grünen Sternennebel über 100 Feinde erlegt, wärt Ihr auf "Aqua" geflogen.



Kopfüber in die feindliche Sternarmada. Die roten Salven gefährden Eure Schildenergie.

Dem undeutlichen Genuschel Eurer Kameraden macht der N64-Soundchip ebenfalls ein Ende: Warnungen und Hilfeschreie empfangt Ihr ebenso wie die Schmähungen mächtiger Feinde in glasklarer Sprachausgabe. Nintendo arbeitet bereits an einer deutschen Übersetzung.

Der neben dem ausgefeilten Aufbau und der tadellosen Spielbarkeit faszinierendste Aspekt an "Starfox 64" ist natürlich die Grafik, die sich in jedem Level radikal von der vorhergehenden Optik unterscheidet. Ihr fliegt durch dunkle Asteroidentunnels, spiegelt Euch im Ozean von Corneria und werdet vom Flammenspiel auf Solar geblendet. Die Optik ist mal bedrohlich (der Kampfstern Boles erinnert an die indizierte "Doom"-Architektur), mal bedrückend und trist (die Fabrikwelt Macbeth), dann wieder malerisch und wunderschön. Gegenüber den zahllo-



Eure Basis auf Katarine im Schatten des Mutterschiffs: Diese (dem Film "Independence Day" entlehene-Szene) leitet eine erbarmungslose Verteidigungsschlacht gegen Dutzende von Angreifern ein.

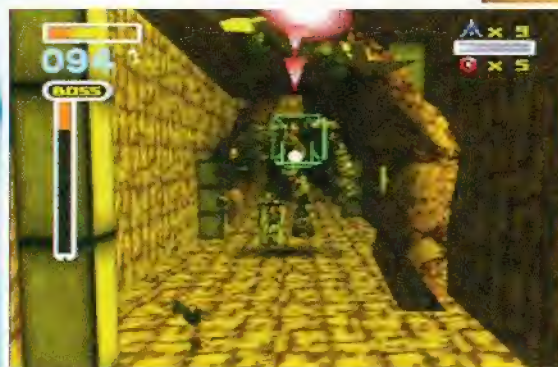
## Mit dem ersten Teil

löste Nintendo 1993 die technische Revolution aus: "Starfox" (dt.: "Starwing") war das erste Konsolenballerspiel, in dem sich ausschließlich Echtzeit-animierte 3D-Wesen und -Landschaften bewegten. Um diesen Schritt in die Zukunft des Actionspiels zu vollziehen (und Jahre vor dem N64-Release mit Polygonen zu experimentieren) scheute Nintendo damals keine Kosten. Der 3D-Code entstand bei Argonaut in England. Die Computerspiel-Entwickler ("Starglider", "Creature Shock") lieferten mit dem FX-Chip auch gleich die nötige Hardware, die Nintendo ohne Aufpreis auf Modul versteckte. Auch in der Neuauflage spendierte der Hersteller ein technisches Gimmick: Steckt Ihr das beiliegende "Rumbling"-Pack in den Memory-Slot, rüttelt das Joypad bei jedem Treffer in Euren Händen. Auch Erdbeben und mächtige Endgegner-Explosionen spürt Ihr durch die Vibration des "Rumbling Pack" – Force-Feedback als nette Dreingabe und kleiner Ausblick auf die Videospielfreuden des nächsten Jahrtausends.





# NINTENDO NATION



Planet des Affen: Andorf haust in einer unterirdischen Festung, die ihr nur über den alten Tempel (links oben) erreicht. Nach dem Wettlauf erscheint die Riesenfratze.

sen Minifeinden sind die Endgegner eine grafische Klasse für sich: Mächtige Polygonriesen marschieren über den Kampfplatz, bizarre Pflanzen recken ihre plasmasprühenden Zweige nach Euch aus, ein fliegender Mech droht Euch sogar mir meterhoher Faust. Alle Bewegungen und Verwandlungsstufen sind realistisch animiert und werden von Staub- und Partikeleffekten unterlegt. Bombastische Endgegnerschlachten en masse: In "Starfox 64" wird man als Weltraumheld richtig ernst genommen.

Gut ist auch die Idee mit den begrenzten 360°-Arenen: Im Gegensatz zu den linearen Levels liegt in diesen Abschnitten der Schwerpunkt nicht auf Nonstop-Geballere und flinken Reaktionen, sondern auf Eurem fliegerischen Geschick, gewagten Manövern und dem Einsatz Eures Radars. Mit der richtigen Taktik knackt ihr diese Abschnitte: Viele Festungen und Endgegner besitzen eine Achillesverse, die Euch den Sieg erleichtert. Das Fehlen eines Zweispieler-Modus bzw. eines Split-Screen schmerzt und ist das einzige Manko an einem der aufregendsten Actionspiele der Next Generation. Dagegen hat Nintendo mit den Vier-Spieler-gleichzeitig-Modi eine Multiplayer-Alternative geschaffen, die es in sich hat: Dank der vielfältigen Flugmanöver, die in "Starfox 64" zur Verfügung

stehen, liefern sich geübte Spieler Schlachten, die sich hinter "Bomberman"-Gefechten kaum verstecken brauchen. Aber auch Anfänger sind willkommen, denn für jeden Spieler lässt sich ein individuelles Handicap justieren. Traditionelle Spielstand-Speicherung hat sich Nintendo gespart (die Batterie dient "nur" den Highscores und durch besondere Leistungen erworbene Medaillen), damit ihr nicht schon am ersten Tag jeden Winkel des Welt- raums erobert. Damit wird der relativ geringe Umfang des Moduls kaschiert: Mit 15 Levels (plus Geheimwelten) ist "Starfox 64" kürzer als manche andere Actionspiele. Dafür entschädigen traumhafte Dramaturgie, geballte 3D-Action und viele Überraschungen. Wie "Waverace 64" zeigt "Starfox 64" die audiovisuellen Möglichkeiten der Hardware, aber auch das erstaunliche Talent der japanischen Nintendo-Designer. *wi*



Jeder gegen jeden: Gehen "Starfox"-Profis an den Start, werden die Vierspieler-Duelle zur Action-Bombe!



Goldene Ringe sind die wichtigsten "Starfox"-Extras: Sammelt drei Stück, um Euren Energiebalken zu verlängern.



Nachdem Slippy vom Endgegner des "Sektor X" gekidnappt wurde, sucht ihr ihn im Buggy auf dem Planeten Titania.



Auch die Welt "Macbeth" durchquert ihr im Fahrzeug. Die Stahlfabriken werden zum kniffligen Jump'n'Run-Parcours!

90%

**96** **SPIELSPASS**

**HERSTELLER**  
Nintendo

**SYSTEM**  
Nintendo 64

**ERD-RELEASE**  
4. Quartal

**Geheime Galaxien, Vier-Spieler-Schlachten und Force-Feedback: Bombastische 3D-Action mit einzigartiger Polygon-Optik.**

**12**





Die Nationalelf ist der  
Traum jedes Fußballers.

## adidas Power Soccer International '97

ist unser Traum vom  
perfekten Fußballspiel.

Sind Sie gut genug für  
unsere Elf?



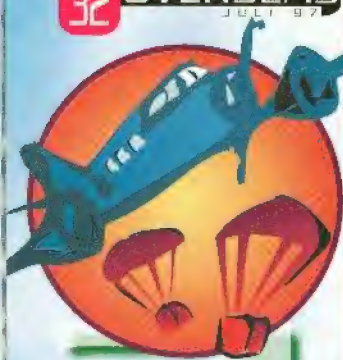
adidas  
**power  
soccer**

international '97

Pure Freude. Pure Klasse. Purer Spaß.







Blechknabe Hom hat sich bis zum Oberkarnickel durchgeprügelt: Imperator Udan ist unscheinbarer als sein Bodyguard Nork, hat's aber faustdick hinter den Löffeln.

## Tobal 2

**PS** Kaum steht "Tobal No.1" endlich in den deutschen Läden, geht Square schon mit einer Fortsetzung auf die Dojo-Matte. Im Streit um die Schürfrechte auf dem Planeten "Tobal" beginnt die zweite Runde.

Neben den acht Originalkämpfern hulen zwei Neuzugänge um die Gunst von Oberkarnickel Udan: Als überproportioniertes Cuty-Idol schwingt sich Chaco-Yutani mit hautengem Badeanzug und rosaroten Plastik-Puffern in den 3D-Ring. Während die süße Nippon-Maid ihre Widersacher zwischen rosigen Polygonschenkeln einzwängt oder Euch mit Ellenbogenstößen den Brustkasten perforiert, delt Doctor V seinen Gegnern mit Kickbox-Kombos die Birne ein: Der schwarze Hühne glotzt wie sein "Super Street Fighter 2"-Kollege Dejay mit dreistem Blendax-Grinsen in die Runde und betritt die Arena mit schlottrigem Boxer-Trikot. Neben den beiden "Tobal"-

Frischlingen haben auch die erprobten Recken neue Tricks studiert: Chuji, Epon & Co. würzen ihren Kampfstil mit noch brachialeren Manövern und verlassen sich neben den knallharten Komboserien auch auf Luftakrobatik. Den Gegner einmal mit einem Uppercut in die Wolken geschickt,



Energieentladung auf Nahkampfdistanz: Hom versengt "Tobal"-Held Chuji mit einem feurigen Schwinger.



Überraschungseffekt: Epon wollte Chaco in den Schwitzkasten nehmen, die kontert mit einer Feuerwalze.



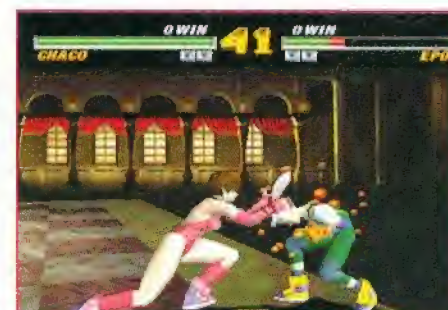
Fernkampf leicht gemacht: Ihr drückt das Steuerkreuz nach hinten und dann in schneller Folge den Punch-Knopf. Euer Charakter sammelt Energie und schleudert ein Projektil.

lassen drahtige Kämpfer wie Roboter Hom oder Kung-Fu-Opa Fei ihr Opfer gar nicht mehr auf den Boden: Statt dessen kassiert der gebeutelte Charakter einen Kinnhaken nach dem anderen und wird quer über den Horizont geprügelt. Allerdings sind Komboflugreisen und Ausfallserien nicht immer zielsicher: Wer eine bestimmte Attacke im Hinterkopf hat, muß außer Steuerkreuz- und Button-Kombinationen die Distanz zu seinem Gegner auspendeln und den Widersacher am richtigen Körperteil erwischen. Soll Chaco ihrem Opfer die Faust in die Rippen rammen und das Schultergelenk

auskugeln, müßt Ihr Euch direkt an den Gegner herantrauen: Das simple Manöver ist flink und schickt auch den klobigsten Burschen auf die Matte – über größere Distanz bringt Euch jedoch die hinterhältige Attacke wenig. Drückt sich Eure Figur mit ihren letzten Energiepixeln am anderen Arenaende herum, greift Euer Charakter zur Fernkampflösung: Die "Tobal"-Kämpfer sind seit der ersten Episode bei ihren "Street Fighter"-Ahnern in die Lehre gegangen und schleudern wie Prügelvater Ryu Energieprojekte durch den Ring. Wuschelkopf Chuji fegt Euch mit einem



Akrobatische Einlage: Chuji schleudert die stiernackige Drachenechse III mit Breakdance-Verrenkungen in die Luft.



Partikelexplosion: Erwischt der Feuerball Euren Gegner, regnet es grelle Funken auf den Turnierplatz.







Propelleroffensive: Hom rauscht mit rotierenden Beinen durch die Luft.

konventionellen Feuerball aus dem Ring, Nippon-Schönheit Epon sowie Hom holen zu einem energiegeladenen Schwinger aus und verschmurgeln Euch mit einer gleißenden Explosion die Haut. Blockmanöver und Sprünge retten Euch nicht vor der Hitzewelle: Die einzige Ausweichmöglichkeit ist ein flinker Schlenker nach rechts oder links – wie beim Vorgänger direkt in die 360-Grad-Tiefe der Arena. Entgegen den meisten Konkurrenzprüglern können die "Tobal"-Charaktere in sämtliche Himmelsrichtungen tänzeln und ihren Widersacher mit Seitwärtsschritten umrunden. Wer seinen Kontrahenten nicht zu jeder Sekunde im Auge behält und seine Blickrichtung auf den Gegner abstimmt, landet in Nullkommanichts auf der Matte: Flinker Kämpfer wie Chuji oder Chaco drehen Euch von einem Augenblick zum nächsten den Arm aus dem Gelenk, rammen Eurem Helden die Faust in die ungedeckte Hüfte oder legen Euch mit hinterhältigen Griffen auf's Kreuz. Trotz neuen, rechenintensiven Manövern und 360-Grad-Bewegungsradius über-



Oberrutz Nork wurde im Vorgänger von heftigen Polygon-Blitzern gebeutelt, jetzt strotzt der blaue Borstenteint vor Gesundheit.

trumpft die "Tobal 2"-Optik den Vorgänger um Runden: Mit fehlerschwangeren Grafikelementen wie Texturen ist Square man wieder sparsam umgegangen. Trotzdem wirken Eure Charaktere dank rundlichen Shading-Gliedern plastischer als sämtliche Genre-Gegenspieler, weder Verzerrungen noch unsaubere Kugelgelenke trüben den famosen Eindruck. Obwohl sich Squares Grafiker ausschließlich auf die höhere Interlace-Auflösung verlassen haben, flackern weder die Hintergrundtexturen noch kommen Eure Kämpfer ins Stocken. Sämtliche Turniere sind konstant flüssig und glänzen mit den realistischsten Bewegungsabläufen seit es Prügelspiele gibt. Auch Charakterdetails und Light-Sourcing-Effekte sind aufwendiger als im Vorgänger. Leider ging der eindrucksvolle



Doctor V's luftige Schachbrettarena wird von dreidimensionalen Pfeilen gesäumt, im Hintergrund wallen Bitmap-Wolken.

Vordergrundzauber auf Kosten der Hintergrundoptik: Wo im ersten Teil noch Polygon-Szenarien und animierte Objekte dominierten, prangt in "Tobal 2" eine konventionelle Bitmap-Ebene am Horizont. Zumindest wird das Räumlichkeitsdefizit durch stilvolle Beleuchtung und 3D-Elemente am Arenenrand geschickt versteckt. Während sich penible Technik-Enthusiasten über ein fehlerfreies Grafikspektakel freuen, begeistern sich "Street Fighter"-

trainierte Feuerball-Fanatiker für die bislang eindrucksvollsten Energieentladungen: Die "Tobal 2"-Schüsse gleißern, glänzen und verströmen bunte Schlieren über den Bildschirm. Einzig die Kampfbalance leidet hier und dort unter der Projektilneuerung: Der Kämpfer mit den flottesten Schüssen hat im Zweispielerduell den Vorteil. Trotzdem schlägt Squares Edelklopperei die Konkurrenten um mehr als eine Nasenlänge: "Tobal 2" glänzt zwischen den Grafik- und Stilpatzern der Konkurrenz als geschliffenes Beat'em-Up-Juwel. Neben leichtgängiger Kombo-Technik und unwerfender Grafikkulisse der größte Pluspunkt: Ob beim privaten Musikthema oder der individuellen Animation – die "Tobal"-Traumfiguren sind charmanter und einfallreicher als die "Street Fighter"-Besetzung. Allein Squares hauseigener Konkurrent "Bushido Blade" kann mithalten. Wer allerdings eine reinrassige Klopperei ohne Simulationseinflüsse sucht, für den ist "Tobal 2" die erste Wahl – noch vor Namcos "Tekken"-Recken. *rb*

Erfolgreich bei Zapf Games, Mainz. Tel.: 06131-230192

## Nippon-Entwickler

Square ist mit über- raschendem Erfolg ins Prügel-Genre eingestiegen. Vor den beiden "Tobal"- Folgen und der Beat'em-Up-Simulation "Bushido Blade" (Test in



Bis dato revolutionäre Effekte in "Final Fantasy 6" für Super Nes (1994).

MANIAC 6/97) waren die Japaner für ihre "Final Fantasy"- Rollenspiel berühmt. Das phantastische Epos wetteifert als einziger Genre-



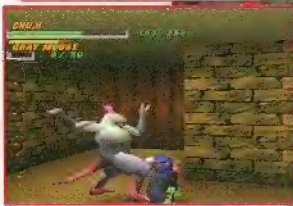
Render-Kulissen und 3D-Figuren: "Final Fantasy 7" für die Playstation.

Vertreter mit Enix' übermächtiger "Dragonquest"- Serie. Entgegen ihrem härtesten Konkurrenten hat Square unlängst die erste 32-Bit-Folge ihrer Abenteuer-Reihe publiziert: "Final Fantasy 7" erschien nicht wie ursprünglich geplant für das N64 sondern für die Playstation. Eine PAL-Version des RPG-Hammers ist für Ende '97 geplant.

## Quest for Glory



Beim Händler: Chuji zuckelt mit lahmem Beat'em-Up-Schritt durch das Geschäft.



Dungeon-Action mit allem Komfort. Sogar eine Automap wurde integriert.

**Rollenspielstrafzug durch die "Tobal"-Unterwelt.** Wie der "Beat'em-Up-Part wurde auch der Quest-Modus gehörig aufgepeppt: Im ersten Teil habt Ihr noch triste Shading-Dungeons erforscht, mittlerweile werden die schmucklosen Rollenspiel-Katakomben mit verzerrungsfreien Mauer- und Kachel-texturen verkleidet. Außerdem hat man Eurem Charakter einen soliden Start- und Regenerationspunkt spendiert: Wer von Prügelduellen mit Riesenratten, Schleimmonstern und springfidelen Fröschen zerschunden ist, rettet sich aus dem Dungeon an die Oberwelt, relaxt in einer gemütlichen 3D-Siedlung und kauft klassische Adventure-Gegenstände, Heiltränke und Gegengift. Spielerisch geht der langatmige Quest-Modus nach wie vor nur als Freak-Bonus durch, technisch schlagen sich Polygonmonster und 3D-Siedler wacker: Rollenspieler träumen von einem Epos mit vergleichbar makelloser Echtzeitkulisse.

IELSPASS **87%**

HERSTELLER  
Square

SYSTEM  
Playstation

BROS. RELEASE  
4. Quartal

Polierte Beat'em-Up-Perle mit umwerfendem Charakterdesign und makelloser Technik. Clever, ausgewogen & durchgestylt.

AP 16





COMIX DIVISION



Wer nicht ständig Prügel beziehen will, muß sich Angriffstaktiken und Waffenreichweite seiner Widersacher merken: Ihr zieht das Schwert blank oder spickt die Goblins mit Pfeilen.

Idyllische Dorfszenerie: Über den Marktplatz toben Kleinkinder, auf dem Brunnen hockt ein krächzendes Federvieh.

## Alundra

**PS** Adventure-Spezialist Climax geht fremd: Nachdem der langjährige Sega-Zulieferer Mega-Drive- und Saturn-

Besitzern Abenteuer in 1001 Nippon-Märchen bescherte, schlugen sich die Japaner jetzt auf die Sony-Front: Climax verpflichtet den Mega-Drive-Helden Niels ("Landstalker") nicht für Segas 32-Bit-Hardware sondern für eine Playstation-Fortsetzung. Obwohl Links spitz-ohriger Verwandter seit seinen 16-Bit-Eskapaden von der Iso-Perspektive in die klassische Adventure-Draufsicht wechselte, sind die Parallelen zum Mega-Drive-Klassiker deutlich: Euer Elfenbursche ist springfidel wie und je, hüpf mit Lederstiefeln – Marke "Super Large" – von einem Hügel zum nächsten und springt in Verliesen über halbsbrecherisch angeordnete Schwebepattformen. Die traditionellen Schwertkeile-reien mit feisten Reptilienmenschen, borstigen Orks und Schleimmonstern sind Nebensache, statt dessen liegt der Schwerpunkt wie in "Landstalker" auf Jump'n'Run-Einlagen und kerniger Rätseln. Nur wer jeden Pixel mit Argus-Augen absucht und den entlegenen Dungeon-Winkel aufmerksam erforscht, entdeckt verborgene Passagen und den Eingang zum nächsten Katakomben-Komplex. Sogar Genre-Profis

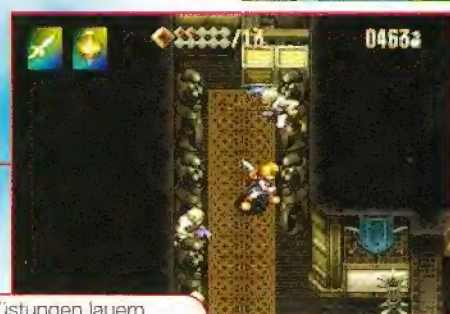


Ohne Japanischkenntnisse heikel: Ihr marschier zum Kirchenanger, legt den Blumenstrauß vom Dorfschmied auf das nackte Grab (links), und die Pforte zur Krypta öffnet sich (Mitte).

schwimmt vor lauter Hüpf-Verstrickungen zuweilen der Kopf: Die intelligenten "Alundra"-Verliese fordern jede graue Zelle. Schlechter spielbar als Monsterverhauen und Rätselnacken sind die Plot-Intermezzos in einer verträumten Siedlung: Während die Dungeons nur spärlich mit Sprachbarrieren verbaut sind, stellen Euch die japanischen Texte hier mehr als einmal ein Bein. Nach dem obligatorischen Info-Smalltalk ist also Herumprobieren gefragt. Meisterabenteurer orientieren sich an Standard-situationen, Spieler ohne erschöpfende Genre-Erfahrung sind in der japanischen "Alundra"-Welt rettungslos verloren. Weniger frustrierend als zwischen geschwätzigen Waschweibern und aufdringlichen Bittstellern sieht's beim Einkaufstrip aus: Anstatt die Gegenstände in Menülisten zu verpacken, haben die Climax-Designer sämtliche Waren auf "Landstalker"-Tresen ausge-

legt. Euer Held greift zum Wunschobjekt und schleudert es auf die Theke – hier zerspringt das Objekt nicht wie Krüge oder Kisten in Scherben, sondern wandert gegen klingende Münzen ins Icon-gesteuerte Rucksack-Menü. Gehen Euch die Finanzen aus, schlägt sich Euer Elf in die Büsche: Hier mäht Ihr Euch mit sur-render Klinge durch Links Fußstapfen und jätet das Unkraut bis zum begehrten Schatzpegel. Unter dem Gestrüpp findet Ihr neben Herz-Containern manchen Sparstrumpf. Aber egal, ob im Unterholz oder tropfnassen Krypten – die "Alundra"-Welt ist ausgewogen gestylt und hübsch gezeichnet, die Steuerung Eures Comic-Helden vorbildlich. Also haben haben wir uns trotz Sprachhürde tapfer vorwärtsgerät-selt: Der schucke Nippon-Titel steht nämlich bislang auf keiner westlichen Release-Liste. Allerdings behalten wird uns für eventuell folgende Umsetzungen eine Wertungsänderung vor. *rh*

Erhältlich bei Zapp, Mainz. Tel: 06131/230492



Hinter den Rüstungen lauern Euch Affenmenschen auf: Die quirligen Biester sind schwer zu erwischen.

Wie in "Landstalker" wird mit der Per-spektive gespielt: Viele Passagen sind hinter Hügeln oder Bretterverschlägen verborgen.

78%

**Sony**

**Playstation**

**BRD - RELEASE**

**nicht geplant**

Vertracktes Action-Adventure um den "Landstalker"-Elfen. Trotz 2D-Kulisse sehr hübsch und spielerisch ausgewogen.

16





Pässe aus dem Außenrist,  
Kopfbälle aus jeder Position,  
Volleyschüsse, Fallrückzie-  
her, Drehschüsse, Direkt-  
weitergaben, Bruststopper,  
Hackentricks - alles drin.



# Attacke!

**Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.**

- 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
- 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
- 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
- Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
  - umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
  - verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
  - Erstellung eigener Spieler
  - Speicheroptionen über Controller-Pak™...
- Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
- Lebensechte Animation durch Motion Capturing
- Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig

**Next Level 6/97:** Spiel des Monats  
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff  
Fußball-Simulation neu!"

**95 %**

**Mega Fun 6/97:** "ISS 64 ist einfach genial,  
oder um es krasser auszudrücken: International  
Superstar Soccer 64 definiert alle anderen  
Fußball-Simulationen."

**92 %**

**Video Games 5/97:** "Doch endlich  
wurden unsere Wünsche erfüllt, Konami hat  
mit International Superstar Soccer 64 alle  
Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."

**Spielspaß: 93 %**

**Fun Generation 5/97:** Spiel des Monats  
**10 von 10 Punkten**

"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computer-  
gegner, fantastisch animiert und hochintelligent.  
ISS lebt von der Vielfalt und kennt spielerisch keine  
Mängel."

**Total 5/97:** "Konamis International Superstar  
Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußball-  
simulationen in den Schatten. Spielbarkeit und  
Präsentation verschmelzen zu einem wahren  
Meisterwerk."

**Note 1**

**Maniac 6/97:** "ISS 64 ist die beste Fußball-  
simulation aller Zeiten - ohne wenn und aber!"

**91 %**



präsentiert durch  
**ran**  
SAT.1 FUSSBALL



**INTERNATIONAL  
SUPERSTAR  
SOCCER 64**

**KONAMI**  
XXL  
SPORTS SERIES.



WWW.KONAMI.COM





Rick Steiner setzt zum Backsuplex an; Die Farbe der Spirit-Anzeige signalisiert den Kampfgeist Eures Wrestlers.

## WCW vs the World



Während sich die WWF-Catcher gegenseitig aufmischen, sehnen sich die WCW-Wrestler nach größeren

Taten: 52 Helden aus sechs internationalen Wrestling-Ligen treten zum großen Match um dem "World Championship"-Titel an. Neben legendären Schlägern wie Hulk Hogan, Lex Luger oder den Steiner-Brüdern dürft Ihr auch mit hierzulande unbekannten Kriegern wie Black Ninja und Akira Manda in den Ring steigen.

Nachdem Ihr Euch für einen der sieben Ausscheidungs- und Teammodi entschieden habt, verteilt Ihr im Polygonring Schläge und Tritte aus der Panoramasisicht. Für spektakuläre Würfe und Griffe wird in eine Zufallsperspektive umgeblendet. Mit bis zu 40 verschiedenen Griffen, Schlägen, Konterattacken und Aufgabegriffen pro Catcher beherrscht Ihr alle erdenklichen Wrestling-Manöver des Real-Klamauks, wobei Ihr im Handbuch nur die Grundbegriffe des Wrestling erlernt. Ein Knopf wurde extra für das Verhören des Gegners reserviert! Fleißiges Herumprobieren geht dank der flotten Steuerung leicht von der Hand: Immer wieder entlockt Ihr schon ausge-reizt geglaubten Schlägern einen spektakulären Spezialgriff, für Langzeitmotivation ist somit gesorgt. Leider ist die Kollisionsabfrage nicht so präzise wie beim Handkanten-Kollegen "Toukon Retsuden 2": Gelegentlich fliegt oder schlägt Ihr

| Select Wrestler |                 |         |         |          |         |  |  |  |  |
|-----------------|-----------------|---------|---------|----------|---------|--|--|--|--|
| HOGAN           | ULTIMO          | NINJA   |         |          |         |  |  |  |  |
| BENOIT          | DRAGON          | MUNK    |         |          |         |  |  |  |  |
| EDDY            | JR 5'7" 175lbs  | BELT    |         |          |         |  |  |  |  |
| LUGER           | ★ Asai Moonault | RAOLIN  |         |          |         |  |  |  |  |
| STING           | BOJADOR         |         |         |          |         |  |  |  |  |
| FLAIR           | AKIRA           | 200     | KONAKA  | TANAGNA  | MOMA    |  |  |  |  |
| RICK            | URAKI           | SIDLOCK | GALIN   | KAJI     | DOKE    |  |  |  |  |
| SCOTT           | MALINO          | REGAL   | PORTECA | HABANERO | SALADIN |  |  |  |  |
| ???             | DRAGON          | CHONO   | HEART   | HARLEY   | GHEE    |  |  |  |  |
| FANG            | SAHQA           | COUNT   | ABSPA   | BLOOD    | TURK    |  |  |  |  |
| KAPINA          | MONGREL         | BEAR    | OAHU    | BOLT     | DOJO    |  |  |  |  |
| SAM             | FLUGAM          | SIBERIA | MONGOL  | OVERDOSE | DAKOTA  |  |  |  |  |

Manpower pur: 52 Catcher warten mit je 30 bis 40 Griffen sowie Finishing Moves auf Euch.

durch Euren Feind hindurch. Außerdem wirken Eure Helden klobig und führen einige Würfe etwas schwunglos aus. Auch einen Tag-Team-Modus werdet Ihr vermissen, mit einem Kumpel könnt Ihr nur gegeneinander kloppen. Dafür reizen die Finishing Moves und Wrestling-typischen Metalriffs im Hintergrund zu beinharten Wrestling-Abenden: Wer das rabiate Bierdosen-Ambiente liebt und die etwas gemächlicheren "Toukon Retsuden 2"-Kollegen ausgereizt hat, sollte reinspielen. oe

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000

**SPIE**

**HERSTELLER**  
**THQ**

**SYSTEM**  
**Playstation**

**BRD-RELEASE**  
**nicht bekannt**

Da bebt der Ring: 52 Polygon-Catcher vermöbeln sich mit unzähligen Specialmoves. Nur die Kollisionsabfrage ist ungenau.

77%



Egal, ob Backsuplex, German Suplex oder ein krachender DDT vom dritten Seil: Dank Zufallsperspektive wird es auch den Zuschauern niemals langweilig.



Reif für den Elefantenfriedhof: Die steifen Polygon-Mammut werden für vor-sintflutliche Großbauprojekte verwursted.

## Tail of the Sun

"Carnage Heart"-Entwickler Artdink versetzt Euch in die Steinzeit: Als Adam und Eva noch nackte Gegenwart waren, beherrschten zottige Mammut und Säbelzahn die Erde. Unsere Urahren verkrochen sich in Fellhöhlen vor den Unbilden der Natur und erlegten ihr Wild mit der bloßen Faust – Stich- und Wurfaffen wie der Speer waren das Privileg späterer Generationen und für den unterbelichteten Steinzeitmenschen ein hartes Stück Evolutionsarbeit. Artdinks Simpel-Simulation veranschaulicht die Menschheitswiege als tristes 3D-Modell mit Action-Anleihen: Ist Euer Polygon-Häuptling zunächst noch allein in der Eiswüste, stapfen bald ganze Generationen von Stammeshäuptern über die kahlen Kontinente, um sich mit Affe, Tiger und Mammut träge Echtzeit-Jagden zu liefern: Nur wer regelmäßig Fleisch im Topf hat, bringt ein starkes Geschlecht und Kulturgüter wie Axt oder Speer hervor. Das Spielkonzept wurde getreu dem Steinzeit-IQ ausgetüfelt: Losmarschieren, Draufhauen, Vollfuttern – mehr hat der Affenmenschen-Alltag nicht zu bieten. Auch technisch hinkt "Tail of the Sun" der Evolution hinterher: Die kantigen 3D-Objekte sind auf Neandertaler-Niveau, die unkomfortablen Menüs wurden mit armseliger Farbwahl verschandelt. Was als trister, aber interessanter Streifzug durch die Steinzeit anfängt, endet mit der ersten Mammut-Begegnung: Lahme Steuerung und fehlende Kartenfunktion hemmen den Jagdtrieb. Nur Neandertaler mit reißfestem Geduldsfaden riskieren einen Ausflug in die 3D-Steppe. rb

Erhältlich bei Zapp, Tel. 06131/230492

**SPIELSPASS**

**HERSTELLER**  
**Artdink**

**SYSTEM**  
**Playstation**

**BRD-RELEASE**  
**nicht bekannt**

Eiszeit-Simulation für Steinzeitmenschen: Spielkonzept und triste 3D-Kulissen kommen ein paar Zeitalter zu spät.

52%



Fordern Sie unseren  
kostenlosen Gesamtkatalog an  
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

# Playcom

und eine Telefonnummer...

# 089-546 0 300

Internet-Email:  
info@playcom.de

## Super NES

|                       |    |        |
|-----------------------|----|--------|
| Chrono Trigger        | us | 139.00 |
| Donald in Maui Maila  | dt | 129.00 |
| Donkey Kong Count. 3  | dt | 129.00 |
| Donkey Kong Count. 2  | dt | 119.00 |
| Fifa Soccer 97 Go.Ed  | dt | 109.99 |
| Int. S. Soccer Deluxe | dt | 119.00 |
| Kirby's Ghost Trap    | dt | 79.99  |
| Lufia                 | dt | 109.00 |
| Mario Andretti Rac.   | dt | 109.00 |
| Mario World 2         | dt | 109.00 |
| Marvel Super Heroes   | dt | 99.00  |
| Mission Impossible    | dt | 109.00 |
| NBA Live 97           | dt | 119.99 |
| NHL Hockey 96         | dt | 109.00 |
| NHL Hockey 97         | dt | 99.99  |
| RealM                 | dt | 79.99  |
| Schlumpfe 2           | dt | 109.99 |
| Sim City 2000         | dt | 129.00 |
| Star Trek: Next Gen.  | dt | 89.00  |
| Terranigma            | dt | 109.00 |
| Toy Story             | dt | 119.00 |
| Whizz                 | dt | 79.99  |

## Super NES-

### Sonderangebote

|                     |    |       |
|---------------------|----|-------|
| Aero the Akrobat 2  | uk | 49.00 |
| Beavis and Butthead | dt | 39.00 |
| Cut Throat Island   | dt | 59.99 |
| John Madden 95      | dt | 39.00 |
| Lost Vikings 2      | dt | 69.99 |
| Oscar               | dt | 69.99 |
| Revolution X        | dt | 49.99 |
| Rise of the Robots  | dt | 49.00 |
| Stargate            | dt | 39.00 |
| Vortex              | dt | 39.00 |

## Super NES-Zubehör

|                      |    |        |
|----------------------|----|--------|
| Antennenkabel SNES   | dt | 19.00  |
| Cinch - Scart Adapt. | dt | 10.00  |
| Cinch Kabel SNES     | dt | 19.00  |
| Game Mame Mogelmodul | dt | 69.00  |
| Infrarot Joypad      | dt | 39.99  |
| Joypad JT 385 Sprint | dt | 17.00  |
| Super Kay Adapter    | dt | 29.00  |
| S.NES ohne Spiel     | dt | 199.00 |
| Top-Fighter Joystick | dt | 69.99  |

## Gameboy

|                     |    |       |
|---------------------|----|-------|
| Donkey Kong Land 2  | dt | 59.99 |
| King of Fighters 95 | dt | 49.99 |
| Schlumpfe 2         | dt | 69.00 |
| Super Mario Land 3  | dt | 49.00 |
| Waterworld          | dt | 49.00 |

## Gameboy-

### Sonderangebote

|                    |    |       |
|--------------------|----|-------|
| Game Boy Gallery   | uk | 34.99 |
| Mario & Yoshi      | dt | 39.00 |
| NBA Jam            | dt | 29.99 |
| PGA European Golf  | dt | 34.99 |
| Stargate           | dt | 29.99 |
| Terminator 2 Judge | dt | 29.99 |
| WWF King of Ring   | dt | 29.99 |
| Yoshi's Cookie     | uk | 39.00 |

## Gameboy-Zubehör

|                      |    |        |
|----------------------|----|--------|
| Game Boy Pocket      | dt | 119.00 |
| Game Boy Energy Pack | dt | 29.00  |

## Nintendo 64

|                       |    |        |
|-----------------------|----|--------|
| Blade & Barrel        | dt | 139.00 |
| Clayfighter 3         | dt | 149.00 |
| Descent 64            | dt | 149.00 |
| Goemon                | dt | 139.00 |
| Hexen                 | dt | 159.00 |
| Int. S. Soccer Deluxe | dt | 139.00 |
| Joust X               | dt | 159.00 |

## Killer Instinct Gold

|                     |    |        |
|---------------------|----|--------|
| Mano Kart 64        | dt | 89.00  |
| NBA Hangtime        | dt | 129.00 |
| Pilot Wings 64      | dt | 109.00 |
| Pilot Wings         | jp | 99.99  |
| Robotron X          | dt | 159.00 |
| Robotec             | dt | 149.00 |
| Star Wars - Sha.o.E | dt | 129.00 |
| Super Mario 64      | dt | 89.00  |
| Turok               | uk | 139.00 |
| Turok               | dt | 139.00 |
| Wargods             | dt | 169.00 |
| Wave Racer 64       | dt | 89.00  |
| Wayne Great Hockey  | dt | 129.00 |

## Nintendo 64-Zubehör

|                      |    |        |
|----------------------|----|--------|
| Antennenkabel N64    | dt | 39.99  |
| Cinch Kabel N64      | dt | 14.99  |
| Gamekiller           | dt | 64.99  |
| Joypad N64 gelb      | dt | 54.99  |
| Joypad N64 blau      | dt | 54.99  |
| Joypad Nintendo 64   | dt | 54.00  |
| Joypad JT 377 Tride. | dt | 59.00  |
| Joypad N64 rot       | dt | 54.99  |
| Joypad N64 schwarz   | dt | 54.99  |
| Joypad N64 Grün      | dt | 54.99  |
| Joypad JT 376 Tride. | dt | 49.00  |
| Memory Card 1 Meg    | dt | 39.99  |
| Memory Card 5 Meg    | dt | 69.99  |
| Memory Card N64 256K | dt | 34.99  |
| Nintendo 64 o. Spiel | dt | 299.00 |
| S-Video Kabel N64    | dt | 29.00  |
| Scart Kabel N64      | dt | 29.00  |
| Steering Wheel 4x4   | us | 149.00 |
| S.Mario 64 Spielbox  | dt | 24.00  |
| Universal Adaptor    | dt | 39.99  |
| Verlängerung Joyp.64 | dt | 19.99  |

## Mega Drive

|                  |    |       |
|------------------|----|-------|
| Tim in Tibet     | dt | 69.99 |
| Virtua Fighter 2 | dt | 89.99 |

## Mega Drive-

### Sonderangebote

|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| Comix Zone           | dt | 49.99 |
| Dynamite Headdy      | dt | 39.00 |
| Earth Defense        | uk | 19.99 |
| Earth Worm Jim       | dt | 49.99 |
| Fifa Soccer 97 Go.Ed | dt | 44.99 |
| Funny World/Bal.Boy  | uk | 19.99 |
| Hurricanes           | dt | 29.99 |
| Hyperdunk            | dt | 24.99 |
| Incredible Hulk      | dt | 29.00 |
| Int. S.Soccer Deluxe | dt | 44.99 |
| John Madden Footb.97 | dt | 24.99 |
| Marko's Magic Footb. | dt | 29.99 |

## Mega Man Willy Wars

|                     |    |       |
|---------------------|----|-------|
| Mega Man Willy Wars | dt | 39.00 |
| Mighty Max          | dt | 44.00 |
| NBA Live 97         | dt | 44.99 |
| NHL Hockey 97       | dt | 44.99 |
| Norrry's Beach Babe | dt | 29.99 |
| Page Master         | dt | 39.00 |
| Punisher            | dt | 39.00 |
| Rise of the Robots  | dt | 19.99 |
| Shao-Fu + Musik CD  | dt | 29.99 |
| Sidmarks            | dt | 39.99 |
| Stargate            | dt | 49.99 |
| Talespin            | dt | 34.00 |
| Toughman Boxing     | dt | 29.99 |
| Whac-A-Critter      | uk | 19.99 |

## Mega Drive-Zubehör

|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| Joypad JT 464 Action | dt | 13.00 |
| Performer Lenkrad    | dt | 89.99 |

## Sony PSX

|                       |    |       |
|-----------------------|----|-------|
| A-Train (AIV Global)  | dt | 99.99 |
| Actua Tennis          | dt | 89.00 |
| Atari Arcade Greatest | dt | 74.99 |

## TOP SPIEL DES MONATS



## Int. Superst. Soc. Pro dt

99.00

|                       |    |        |
|-----------------------|----|--------|
| Batman Forever Coin   | dt | 79.99  |
| Battle Sport          | dt | 89.00  |
| Battle A Toshinden 2  | dt | 99.00  |
| Beyond the Beyond     | dt | 99.00  |
| Blazing Dragons       | dt | 79.99  |
| Breath of Fire 3      | dt | 84.00  |
| Broken Helix          | dt | 99.00  |
| Bubble Bobble 2       | dt | 84.00  |
| Carnage Heart         | dt | 84.99  |
| Command & Conquer 1   | dt | 99.00  |
| Contra                | dt | 99.00  |
| Cool Boarders         | dt | 89.00  |
| Crow: City of Angels  | dt | 84.99  |
| Crypt Killer          | dt | 99.00  |
| Dark Crusaders        | dt | 89.00  |
| Darkstalkers          | dt | 79.99  |
| Dawn of Darkness      | dt | 99.00  |
| Descent 2             | dt | 79.99  |
| Destruction Derby 2   | dt | 99.00  |
| Stadt verlor. Kinder  | dt | 89.00  |
| Discworld 2           | dt | 89.00  |
| Dragonheart           | dt | 79.99  |
| Need for Speed 2      | dt | 89.00  |
| Dungeon Keeper        | dt | 89.00  |
| Ecstasia              | dt | 99.00  |
| Excalibur             | dt | 89.00  |
| Exhumed               | dt | 79.99  |
| Extreme Games 2       | dt | 84.99  |
| F1                    | dt | 109.00 |
| Fifa Soccer 97        | dt | 84.00  |
| Gene Wars             | dt | 89.00  |
| Horned Owl            | dt | 99.00  |
| In the Hunt           | dt | 79.99  |
| Independence Day      | dt | 84.00  |
| Int. Superstar S.Pro  | dt | 99.00  |
| Int. Superstar Soccer | dt | 89.00  |
| Janogud               | dt | 89.00  |
| Last Dynasty          | dt | 89.99  |
| Legacy of Kain        | dt | 89.00  |
| Little Big Advent.    | dt | 89.00  |
| Lost Vikings 2        | dt | 79.99  |
| Magic the Gathering   | dt | 89.00  |
| Magic Carpet          | dt | 89.00  |
| Mechwarrior 2         | dt | 89.00  |
| Mega Man X3           | dt | 89.00  |
| Micro Machines V3     | dt | 99.00  |
| Monster Truck         | dt | 89.00  |
| Namco Museum Piece 3  | dt | 84.99  |
| Namco Smash Court T.  | dt | 89.00  |
| Namco Prime Goal So.  | dt | 89.00  |

|                       |    |        |
|-----------------------|----|--------|
| Nanotek Warrior       | dt | 89.00  |
| Nascar Racing 96      | dt | 89.99  |
| NBA in the Zone 2     | dt | 99.00  |
| NBA Jam Extreme       | dt | 79.99  |
| NFL Quarterback '97   | dt | 79.99  |
| NHL Face Off 97       | dt | 84.99  |
| NHL Hockey 97         | dt | 89.00  |
| NHL Powerplay Hockey  | dt | 84.00  |
| Novastorm             | dt | 89.00  |
| Overblood             | dt | 89.00  |
| Panzer General 2      | dt | 89.00  |
| Perfect Weapon        | dt | 89.00  |
| Player Manager        | dt | 79.99  |
| Porsche Challenge     | dt | 84.99  |
| Power Move P.Wrestl.  | dt | 79.99  |
| Quest for Fame        | dt | 94.00  |
| Rage Racer            | dt | 99.00  |
| Rayman 2              | dt | 94.00  |
| Rebel Assault 2       | dt | 89.00  |
| Resident Evil         | dt | 89.00  |
| Resident Evil 2       | dt | 99.00  |
| Return to Zork        | dt | 89.00  |
| Road Rage             | dt | 89.00  |
| Rock n Roll Racing 2  | dt | 89.00  |
| Symulacrum Showdown 3 | dt | 84.99  |
| Soul Blade (Edge)     | dt | 99.00  |
| Space Jam             | dt | 79.99  |
| Speedster             | dt | 89.00  |
| Spider                | dt | 84.00  |
| Spiral Saga           | dt | 99.00  |
| Spot Goes to Hollywo  | dt | 89.00  |
| Street Racer          | dt | 89.99  |
| Suikoden              | dt | 99.00  |
| Supersonic Racer      | dt | 79.99  |
| Syndicate Wars        | dt | 89.00  |
| Tekken 2              | dt | 109.00 |
| Tempest X3            | dt | 79.99  |
| Tenka Lifeforce       | dt | 99.00  |
| Theme Hospital        | dt | 89.00  |
| Tomb Raider komp.dt.  | dt | 89.00  |
| Total Driving         | dt | 89.00  |
| Total NBA 97          | dt | 84.99  |
| Track & Field         | dt | 99.00  |
| Transport Tycoon      | dt | 89.00  |
| Twisted Metal 2       | dt | 89.00  |
| UEFA 96/97            | dt | 99.00  |
| V-Rally               | dt | 89.00  |
| Viewpoint             | dt | 79.99  |
| Viper                 | dt | 94.00  |

|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| Virtual Tennis       | dt | 84.99 |
| Virtual Pool         | dt | 79.99 |
| Wing Commander 4     | dt | 89.00 |
| X2 Project           | dt | 89.99 |
| X-Men:Children o.L.A | dt | 84.00 |
| Zork Nemesis         | dt | 89.00 |

## Sony PSX-

### Sonderangebote

|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| Air Combat Platinum  | dt | 49.00 |
| Allen Trilogy        | uk | 49.00 |
| Allen Trilogy        | dt | 49.00 |
| Battle A Toshinden 1 | dt | 49.00 |
| Bubble Bobble        | dt | 69.99 |
| Bust a Move 2 Plat.  | dt | 49.00 |
| Cyberspeed           | dt | 44.99 |
| Cyberia              | dt | 59.99 |
| Davis Cup Tennis     | dt | 44.99 |
| Destruction Derby 1  | dt | 49.00 |
| Disruptor            | dt | 59.99 |
| Need for Speed Plat. | dt | 49.00 |
| Extreme Pinball      | dt | 44.99 |
| Fade to Black Plat.  | dt | 49.00 |
| Fifa Soccer 96 Plat. | dt | 49.00 |
| Floating Runner      | dt | 44.99 |
| Goal Storm (Konami)  | dt | 44.99 |
| Hi Octane (DA)       | dt | 84.99 |
| Olympic Games        | dt | 49.00 |
| Olympic Soccer       | dt | 49.99 |
| Onside Soccer        | dt | 44.99 |
| Paradus Deluxe       | dt | 39.99 |
| Primal Rage          | dt | 69.00 |
| Re-Loaded            | dt | 69.99 |
| Revolution X         | dt | 44.99 |
| Ridge Racer 1        | dt | 49.00 |
| Road Rash Platinum   | dt | 49.00 |
| Sampras Ext. Tennis  | dt | 59.99 |
| Star Gladiator       | dt | 89.99 |
| Starlighter 3000     | dt | 44.99 |
| Super Puzzle Fighter | dt | 69.00 |
| Tekken 1 Platinum    | dt | 49.00 |
| Warhammer ISdGR      | dt | 49.00 |
| Whizz                | dt | 59.99 |
| Wipe Out 1 Platinum  | dt | 49.00 |

## Sony PSX-Zubehör

|                      |    |        |
|----------------------|----|--------|
| Game Bust/Action R   | dt | 79.99  |
| Gangster Lenkrad PSX | dt | 129.99 |
| Joypad Sony PSX      | dt | 39.99  |
| Link-Kabel PSX       | dt | 24.99  |
| Memory Card 24 Meg   | dt | 89.00  |
| Memory Card 8 Meg    | dt | 69.99  |
| Memory Card PSX      | dt | 34.99  |
| Predator Gun JT 400  | dt | 69.00  |
| Sony PSX o. Spiel    | dt | 289.00 |
| Memory Card & Pad    | dt | 79.99  |

## Saturn

|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| Alien Trilogy        | uk | 79.99 |
| Alien Trilogy        | dt | 79.99 |
| Batman Forever Coin  | dt | 79.99 |
| Battle Sport         | dt | 89.00 |
| Blazing Dragons      | dt | 79.99 |
| Broken Helix         | dt | 89.99 |
| Casper               | dt | 79.99 |
| Castlemania - Blood  | dt | 89.00 |
| Comm. & Conquer 1    | dt | 99.00 |
| Crow: City of Angels | dt | 74.99 |

|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| Cyberia              | dt | 79.99 |
| Daytona USA Ch. Ed.  | dt | 99.00 |
| Exhumed              | dt | 79.99 |
| Fifa Soccer 97       | dt | 89.00 |
| Frankenstein         | dt | 89.00 |
| Galactic Attack      | dt | 79.99 |
| Heart of Darkness    | dt | 99.99 |
| Impact Racing        | dt | 89.00 |
| Iron & Blood         | dt | 89.00 |
| John Madden F. 97    | dt | 79.99 |
| Last Dynasty         | dt | 89.00 |
| Lemmings 3D          | dt | 84.00 |
| Lost Vikings 2       | dt | 89.00 |
| Magic the Gathering  | dt | 89.00 |
| NBA Jam Extreme      | dt | 79.99 |
| NBA Live 97          | dt | 89.00 |
| NHL Hockey 97        | dt | 79.99 |
| NHL Powerplay Hockey | dt | 89.00 |
| Off World Interspt.  | dt | 84.00 |
| Psychic Force        | dt | 89.00 |
| Rayman 2             | dt | 94.00 |
| Return to Zork       | dt | 89.00 |
| Return Fire          | dt | 89.00 |
| Rise of the Robots 2 | dt | 79.99 |
| Road Rash            | dt | 79.99 |
| Sonic the Fighters   | dt | 89.99 |
| Soviet Strike        | dt | 89.00 |
| Space Jam            | dt | 79.99 |
| Streetfighter Alp.2  | dt | 79.99 |
| Swagman              | dt | 89.00 |
| Tempest 2000         | dt | 74.99 |
| Theme Hospital       | dt | 89.00 |
| Tomb Raider          | dt | 94.00 |
| Tunnel B1            | dt | 74.99 |
| Valoria Valley Golf  | dt | 89.00 |
| Virtua Fighter 2     | dt | 89.99 |
| Virtual Baseball     | dt | 89.00 |
| WWF in Your House    | dt | 79.99 |
| Zork Nemesis         | dt | 89.00 |

## Saturn-

### Sonderangebote

|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| Battle Monsters      | dt | 69.99 |
| Bubble Bobble        | dt | 44.99 |
| Dragonheart          | dt | 44.99 |
| Fifa Soccer 96       | dt | 44.99 |
| Hi Octane (DA)       | dt | 39.99 |
| Iron Man XO          | dt | 44.99 |
| NBA Jam Tournament   | dt | 49.00 |
| Paradus Deluxe       | dt | 39.99 |
| Primal Rage          | dt | 44.99 |
| Revolution X         | dt | 44.99 |
| Shock Wave Assault   | dt | 39.99 |
| Streetfighter Alpha  | dt | 59.99 |
| Theme Park (kp.dt.)  | dt | 44.99 |
| Victory Goal         | dt | 39.99 |
| Virtua Fighter Kids  | dt | 69.99 |
| Virtua Fighter 1 OEM | dt | 34.99 |
| Virtua Racing        | dt | 39.99 |
| Whizz                | dt | 59.99 |
| WWF Wrestlemania     | dt | 44.99 |
| X-Men Children o.L.A | dt | 69.99 |

## Saturn-Zubehör

|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| Antennenkabel Saturn | dt | 39.00 |
| Game Bust/Action R   | dt | 79.99 |
| Joypad Game Partner  | dt | 34.00 |



**NINTENDO 64**

|                      |        |
|----------------------|--------|
| Grundgerät dt        | 399.00 |
| Importspieladapter   | 69.90  |
| Antennenkabel        | 49.90  |
| Game Killer dt       | 69.90  |
| Jopyad (Nintendo)    | 59.90  |
| Memory Card          | 39.90  |
| Memory Card (1 Meg)  | 49.90  |
| Memory Card (5 Meg)  | 89.90  |
| Dark Rift us         | 189.90 |
| Go-Troublemakers jp  | 199.90 |
| Mario dt             | 89.90  |
| Mario Kart dt        | 89.90  |
| Pilotwings dt        | 119.90 |
| Shadows of the E. dt | 139.90 |
| Sonic Wings Assault  | 199.90 |
| Superstarsoccer dt   | 149.90 |

**NINTENDO 64**

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Wargods us                | 189.90 |
| Waverace dt               | 99.90  |
| Wild Choppers jp          | 199.90 |
| Turok dt/uk/us ab         | 139.90 |
| KI Gold uk                | 149.90 |
| Neuheiten bitte erfragen. |        |

**SUPER NES**

|                 |        |
|-----------------|--------|
| Lost Vikings dt | 109.90 |
| Lufia dt        | 119.90 |

**MAGAZINES/GUIDES**

|                     |       |
|---------------------|-------|
| EDGE uk             | 17.00 |
| Official PSX Mag uk | 25.00 |
| N64 Guide us        | 39.90 |
| Turok Guide us      | 39.90 |

**INTERNET**

Unser Service für  
Dich im Internet:  
News, Preislisten,  
Screenshots,  
Orderservice and more.

**<http://www.arjay-games.de>**

**ALLGEMEINES**

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. **Händleranfragen erwünscht**

**ARJAY GAMES**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69  
Fax: 0221-12 56 76

**E-MAIL-ADRESSE**

[info@arjay-games.de](mailto:info@arjay-games.de)

**UNSER LADENLOKAL**

**JUMP & RUN®**

Fon: 0221-12 33 93  
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem \* sind Angebote und oder Restposten.



# ARJAY GET YOUR GAMES

## 0221-121067

**PLAYSTATION**

|                            |        |
|----------------------------|--------|
| Grundgerät dt              | 288.00 |
| Umbau für US/JP Importe    |        |
| durch eigene Werkstatt mit |        |
| Garantie                   | 99.90  |
| Der Umbausatz für Bastler  |        |
| (deutsche Anleitung)       | 59.90  |
| RGB-Scart-Kabel            | 39.90  |
| Game Buster dt             | 89.90  |
| Game Buster PC-Karte       | 89.90  |
| Joypad (Sony)              | 44.90  |
| Joypad NeGcon              | 79.90  |
| Joyboard (ASCII)           | 119.90 |
| Lenkrad (Mad Catz)         | 149.90 |
| Memory Card -Sony          | 39.90  |
| Memory Card -8MEG          | 79.90  |
| Memory Card -24MEG         | 119.90 |
| Namco-Arcade-Stick         | 119.90 |
| 2Xtreme Games dt           | 79.90  |
| 4-4-2 dt                   | 89.90  |
| A.I.V Evolution Global     | *79.90 |
| Ace Combat II jp           | 149.90 |
| Adidas-Soccer 2 Int.       | 99.90  |
| Apocalypse dt              | 89.90  |

**PLAYSTATION**

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Ballblazer Champ. us   | 109.90 |
| Baphomets Fluch dt     | 89.90  |
| Bedlam dt              | 89.90  |
| Blast Chamber dt       | 99.90  |
| Bushido Blade jp       | 149.90 |
| Carnage Heat dt        | 89.90  |
| Castlevania X jp       | 144.90 |
| City of Lost Children  | 89.90  |
| Command&Conquer        | 99.90  |
| Crash Bandicoot dt     | 109.90 |
| Descent 2 dt           | 89.90  |
| Destruction Derby II   | 99.90  |
| Exhumed dt             | 89.90  |
| Formula 1 dt           | 99.90  |
| G.T. - Max jp          | 139.90 |
| Gun (Predator)         | 79.90  |
| Gun mit Laserpointer   | 149.90 |
| Hex Hex dt             | 89.90  |
| Jet Rider dt           | 79.90  |
| King of Fighters dt    | 84.90  |
| Legacy of Kain dt      | 89.90  |
| Little Big Adventu. dt | 89.90  |
| Lost Vikings 2 dt      | 89.90  |
| Magic Gathering dt     | 89.90  |

**PLAYSTATION**

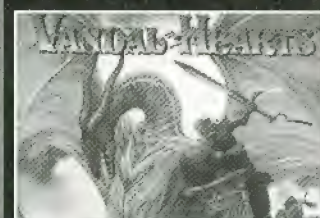
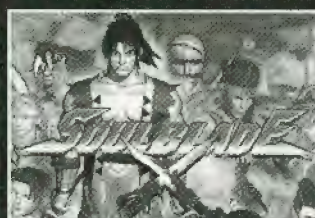
|                      |        |
|----------------------|--------|
| Mechwarrior 2 us     | 109.90 |
| Megaman X3 dt        | 89.90  |
| Micro Machines V3 dt | 89.90  |
| Monster Trucks dt    | 99.90  |
| NBA Hangtime dt      | 89.90  |
| NBA in the Zone 2 dt | 99.90  |
| NBA Live 97 dt       | 89.90  |
| Need for Speed 2 dt  | 89.90  |
| NHL-Faceoff 97 dt    | 84.90  |
| NHL-Powerplay dt     | 89.90  |
| Overblood dt         | 89.90  |
| Porsche Challenge dt | 79.90  |
| Rage Racer us        | 119.90 |
| Raystorm jp          | 149.90 |
| Rebel Assault II dt  | 99.90  |
| Resident Evil dt     | 89.90  |
| Riot dt              | 89.90  |
| Samurai Shodown3 dt  | 79.90  |
| Sentient dt          | 99.90  |
| Soul Blade us        | 109.90 |
| Speedster dt         | 89.90  |
| Spider dt            | 89.90  |
| Suikoden dt          | 99.90  |
| Super Pang Coll. dt  | 89.90  |

**PLAYSTATION**

|                                    |        |
|------------------------------------|--------|
| Tekken II dt                       | 104.90 |
| Tenka dt                           | 99.90  |
| Time Crisis jp                     | 149.90 |
| Tobal No. 1 dt                     | 89.90  |
| Tobal No. 2 jp                     | 149.90 |
| Tomb Raider dt                     | 89.90  |
| Total NBA 97 dt                    | 79.90  |
| Trash it! dt                       | 89.90  |
| Vandal Hearts dt                   | 89.90  |
| Wing Commander 4 d                 | 89.90  |
| Wipe Out 2097 dt                   | 99.90  |
| <b>PLATINIUM RANGE</b>             |        |
| Air Combat dt                      | 49.90  |
| Destruction Derby dt               | 49.90  |
| Fade to Black dt                   | 49.90  |
| FIFA 96 dt                         | 49.90  |
| Need for Speed dt                  | 49.90  |
| PGA-Golf 96 dt                     | 49.90  |
| Ridge Racer dt                     | 49.90  |
| Road Rash dt                       | 49.90  |
| Tekken dt                          | 49.90  |
| Toshinden dt                       | 49.90  |
| Wipe Out dt                        | 49.90  |
| <b>AUCH NEUHEITEN USA &amp; JP</b> |        |

**SATURN**

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| Grundgerät dt inkl. Sega      |        |
| Rally & Worldwide Soccer 97   |        |
| als Action Pack dt            | 449.00 |
| 4-4-2 dt                      | 89.90  |
| Andretti Racing dt            | 99.90  |
| Bedlam dt                     | 84.90  |
| Bomberman dt                  | 109.90 |
| Dark Savior dt                | 89.90  |
| Dragonforce us                | 129.90 |
| Elevator Action Retu          | 129.90 |
| FIFA-Soccer 97 dt             | 89.90  |
| Fighters Mega Mix             | 119.90 |
| Grid Run dt                   | 94.90  |
| Heart of Darkness dt          | 99.90  |
| Hex Hex dt                    | 84.90  |
| Impact Racing dt              | 89.90  |
| Lost Vikings 2 dt             | 89.90  |
| Manx TT dt                    | 109.90 |
| Manic Karts dt                | 89.90  |
| Metal Slug jp                 | 139.90 |
| NHL-Hockey 97 dt              | 99.90  |
| Scorcher dt                   | 89.90  |
| <b>AUCH NEUHEITEN AUS USA</b> |        |





# MANIAC

## PLAYSTATION OHNE KOMPROMISSE

In der Flut der Sony-Neuerscheinungen verlieren selbst Videospiel-Freaks den Überblick und die Geduld. MANIAC lichtet den CD-Dschungel und stellt Euch alle bisher erhältlichen PAL-Titel vor.

# Playstation Softwareführer '97

### SO BEWERTEN WIR



Unterdurchschnittliches Spiel, selbst im Sonderangebot nicht zu empfehlen.



Überdurchschnittliches Spiel, durchaus mit passablen Spielspaß-Qualitäten.



Solides Qualitätsprodukt, mit dem nicht nur Genre-Fans Spaß haben.



Hervorragendes Spiel mit Ansätzen zum Klassiker, das Euch lange unterhält.



Absoluter Spitzentitel, der in die Sammlung jedes Playstation-Fans gehört.

Im großen Software-Überblick findet Ihr alle offiziellen deutschen Spiele, die bis einschließlich MANIAC 6/97 getestet wurden. Eine Kurzkritik verrät, ob das Spiel auch heute noch sein Geld wert ist. Die genannten Zirkapreise haben sich im Laufe der Zeit bei Versandhändlern und Kaufhäusern eingependelt und geben nicht die Listenpreise der Hersteller wieder. Bitte beachtet auch, daß indizierte Spiele in der Tabelle nicht aufgeführt sind. MANIAC wünscht Euch viel Spaß beim Schmökern!

**Übrigens:** Das Heft-im-Heft könnt Ihr auch heraustrennen, um bei Euren Einkäufen stets informiert zu sein.

### GENRE-BILANZ

Was spielt sich ab auf der Playstation







## TITEL

**2Xtreme**

**3D Lemmings**

**A.Senna  
Kart Duel**

**Air Combat**

**Actua Golf**

**Actua Soccer**

## HERSTELLER

Sony  
1996

Psygnosis,  
1995

Sunsoft,  
1996

Namco,  
1995

Gremlin,  
1995

Gremlin,  
1995

## GENRE

**Rennspiel**

**Denkspiel**

**Rennspiel**

**Flugsimulation**

**Sport: Golf**

**Sport: Fußball**

## SPIELER

1-4

1

1-2

1-2

1-2

1-2

## ZIRKA-PREIS

90 Mark

80 Mark

80 Mark

50 Mark

100 Mark

100 Mark

## WERTUNG

★★★

★★★★

★★

★★★★

★★★★

★★

## BEMERKUNGEN

Actionreiches Alternativ-Geräte mit häufigen Skateboard-Schlägereien und angenehm flotter, jedoch etwas magerer Streckengrafik.

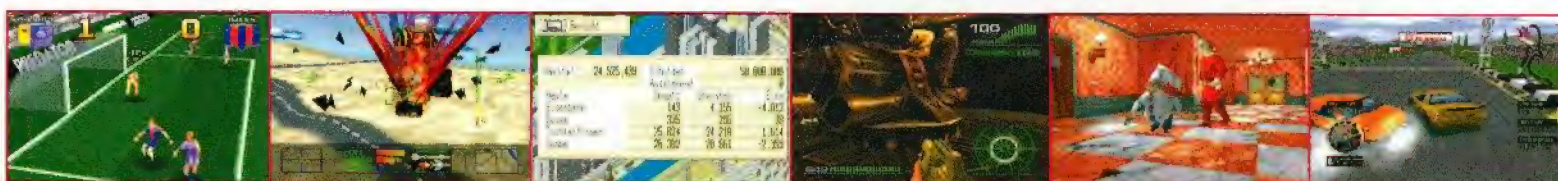
Frühes 3D-Knobelspiel mit den bekannten Knuddel-Tierchen. Anspruchsvolle Rätsel und technisch ansprechende Polygon-Grafik.

Spielspaß-armes Kart-Geräte auf schmucklosen Rundkursen - auch für eisenharte Kart-Fans nach wenigen Runden zu simpel.

Inzwischen leicht überholtes Düsenjäger-Geballer aus der Spielhalle mit Instant-Charakter. Günstig, aber etwas zu kurz.

Technisch gelungenes, zeitgemäßes 32-Bit-Golf auf zwei kniffligen Kursen. Mit (ruckligem) 3D-Ballflug und guter Steuerung.

Unspektakuläres, leicht ruckliges Standard-Fußballspiel: Polygon-Gekicke ohne besondere Features und Finessen.



## TITEL

**Adidas Power  
Soccer**

**Agile Warrior**

**A IV Evolution  
Global**

**Alien Trilogy**

**Alone in the  
Dark 2**

**Andretti  
Racing**

## HERSTELLER

Psygnosis,  
1996

Virgin,  
1996

Sony,  
1995

Acclaim,  
1996

Infogrames,  
1996

Electronic Arts  
1996

## GENRE

**Sport: Fußball**

**Flugsimulation**

**Simulation**

**Ego-Shooter**

**Abenteuer**

**Rennspiel**

## SPIELER

1-2

1-2

1

1

1

1-2

## ZIRKA-PREIS

100 Mark

100 Mark

1

50 Mark

80 Mark

100 Mark

## WERTUNG

★★★

★★

★★★★

★★★★

★★

★★★★

## BEMERKUNGEN

Knackiges Fußballspiel mit Action-Schwerpunkt, technisch unspektakulär, doch mit vielen witzigen Steuerungsfinessen.

Ruckliger Action-Tiefflug in der Wüste. Einfallslose Missionen trüben den Spaß. Fulminante Explosionen halten bei Laune!

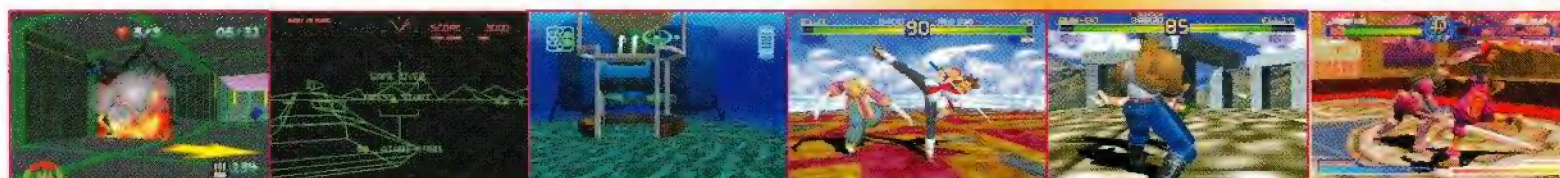
Hardcore-Wirtschaftssimulation für angehende Manager: Uferlose Statistiken, Budget-Planung statt Sperrfeuer.

3D-Expedition in eine alienverseuchte Raumbasis: Flüssige 3D-Engine mit vielen Details, spielerisch leider gealtert. Preistip!

Umsetzung eines angestaubten Polygon-Pioniers aus dem PC-Lager. Schwächer als der erste Teil - den gibt's leider nicht für die Playstation.

Motivierendes Edel-Auto-rennen im US-Profiambiente: 17 kurvenreiche Strecken und zwei verschiedene Motoren-Klassen.





## TITEL

**Assault Rigs**

**Atari  
Collection 1**

**Aquanaut's  
Holiday**

**Battle Arena Toshinden**

**Battle Arena  
Toshinden 2**

## HERSTELLER

Psygnosis,  
1995

GT Interactive,  
1996

Sony,  
1995

Sony,  
1995

Sony,  
1996

## GENRE

**Action**

**Action**

**Simulation**

**Beat'em-Up**

**Beat'em-Up**

## SPIELER

1

1-2

1

1-2

1-2

## ZIRKA-PREIS

50 Mark

100 Mark

80 Mark

50 Mark

100 Mark

## WERTUNG

★★

★★★★

★★

★★★★★

★★★★★

## BEMERKUNGEN

Dramatisch ge-  
altetes Poly-  
gon-Experi-  
ment: Baller-  
lastiges Pan-  
zerfahren im  
fehlerbela-  
denem 3D-  
Irrgarten, Puz-  
zles inklusive.

Gehaltvolle  
Sammlung von  
Atari-Steinzeit-  
spielen ("Aster-  
oids", "Missile  
Command"),  
durch  
Entwickler-  
Interviews  
aufgewertet.

Innovatives  
Seebett-  
Experiment:  
Studiert Fisch-  
Schwärme und  
taucht in  
Korallen-Riffs  
ab. Kein  
Zeitvertreib für  
Action-Fans!

**Preis-Tip:**  
Grafisch brillantes Polygon-  
Geprügel, das sich trotz des  
Alters gut gehalten hat.  
Erstmals erlebt Ihr volle  
Bewegungsfreiheit in der  
Kampfarena, wuchtige Specials  
sorgen für eindrucksvolle  
Aktionen.

Grafisch  
schlechterer  
Nachfolger des  
Start-Titels  
ohne neue  
spielerische  
Akzente: Nur  
Hardcore-Fans  
kaufen beide  
Teile.



## TITEL

**Baphomet's  
Fluch**

**Batman  
Forever**

**Battlestations**

**Bedlam**

**Black Dawn**

**Blam!  
Machinehead**

## HERSTELLER

Sony,  
1996

Acclaim,  
1997

Electronic Arts  
1997

GT Interactive,  
1997

Virgin,  
1996

Eidos,  
1996

## GENRE

**Abenteuer**

**Beat'em-Up**

**Action/  
Strategie**

**Action**

**Action/  
Flugsimulation**

**Action**

## SPIELER

1

1-2

1-2

1

1-2

1

## ZIRKA-PREIS

100 Mark

50 Mark

100 Mark

100 Mark

80 Mark

100 Mark

## WERTUNG

★★★★★

★

★★

★★

★★★★

★★★★

## BEMERKUNGEN

Mysteriöses  
Abenteuer  
quer durch  
Europa. Mit  
deutscher  
Sprachaus-  
gabe. Drama-  
turgisch gut,  
doch Lade-  
zeiten nerven.

"Final Fight" für  
Arme: Pein-  
liche Pixel-  
Schlägerei in  
Gotham:  
Zufalls-Combos  
und witzlose  
Extras reißen  
nichts 'raus.

Unrealistische  
Möchtegern-  
Schlachten-  
simulation:  
Steuert unför-  
mige Poly-  
gonschiffe  
gegen den  
Feind und bal-  
lert los.

Rucklige Mech-  
Schlacht im  
unübersichtli-  
chen Isometrik-  
Fabrikkomplex  
- trotz weitge-  
hender Hand-  
lungsfreiheit  
wenig spaßig.

Kompromiß-  
loses Action-  
Gefecht mit  
Raketen und  
MGs:  
Kampfhub-  
schrauber im  
Rettungs-  
einsatz.

Faszinierender  
Baller-Ausflug  
in eine mutier-  
te Welt:  
Leuchtende  
Effekte,  
unheimliche  
Monster &  
Dauer-Action.





## TITEL

|                      |                        |                          |                                       |                        |
|----------------------|------------------------|--------------------------|---------------------------------------|------------------------|
| <b>Blast Chamber</b> | <b>Blazing Dragons</b> | <b>Breakpoint Tennis</b> | <b>Bubble Bobble &amp; Rainbow I.</b> | <b>Bubble Bobble 2</b> |
|----------------------|------------------------|--------------------------|---------------------------------------|------------------------|

## HERSTELLER

|                  |                        |             |               |              |
|------------------|------------------------|-------------|---------------|--------------|
| Activision, 1996 | Crystal Dynamics, 1996 | Ocean, 1996 | Acclaim, 1996 | Virgin, 1997 |
|------------------|------------------------|-------------|---------------|--------------|

## GENRE

|               |                  |                      |                   |                   |
|---------------|------------------|----------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Action</b> | <b>Abenteuer</b> | <b>Sport: Tennis</b> | <b>Jump'n'Run</b> | <b>Jump'n'Run</b> |
|---------------|------------------|----------------------|-------------------|-------------------|

## SPIELER

|     |   |     |     |     |
|-----|---|-----|-----|-----|
| 1-4 | 1 | 1-4 | 1-2 | 1-2 |
|-----|---|-----|-----|-----|

## ZIRKA-PREIS

|          |          |          |         |          |
|----------|----------|----------|---------|----------|
| 100 Mark | 100 Mark | 100 Mark | 70 Mark | 100 Mark |
|----------|----------|----------|---------|----------|

## WERTUNG

|     |      |    |       |     |
|-----|------|----|-------|-----|
| ★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★★★ | ★★★ |
|-----|------|----|-------|-----|

## BEMERKUNGEN

|   |   |  |   |  |
|---|---|--|---|--|
| Teils chaotisches Bomben-Gerangel in drehbaren Kammern. Pausenlose Action zu viert, Puzzle-lastiger Einspieler-Modus. | <b>Abenteuer-Tip:</b><br>Witzige Drachen-Odyssee in Deutsch: Gelungene Adventure-Kost im Comic-Ambiente. Kurze Ladezeiten schonen die Nerven, aberwitzige Charaktere sorgen für anhaltende Rätsel-Motivation. | Spielbar, aber lieblos: Solide Steuerung und dürftige Optik in einem Durchschnitts-Filzdrama ohne spielerische Highlights. | Späßige Retrospektive: Zwei unterhalt-same Taito-Jump'n'Runs in tadelloser Umsetzung. Garantiert ohne Polygone! | Weitgehend mißlungene Neuauflage des Klassikers: Mehr Grafik, aber weniger ausgefeiltes Design. Trotzdem noch sehr Spaßig. |
|---|---|--|---|--|



## TITEL

|                 |                     |                      |               |               |                       |
|-----------------|---------------------|----------------------|---------------|---------------|-----------------------|
| <b>Bubsy 3D</b> | <b>Burning Road</b> | <b>Bust-a-Move 2</b> | <b>Casper</b> | <b>Cheesy</b> | <b>Chessmaster 3D</b> |
|-----------------|---------------------|----------------------|---------------|---------------|-----------------------|

## HERSTELLER

|              |               |             |               |             |                 |
|--------------|---------------|-------------|---------------|-------------|-----------------|
| Konami, 1997 | Funsoft, 1996 | Taito, 1996 | Acclaim, 1996 | Ocean, 1995 | Mindscape, 1996 |
|--------------|---------------|-------------|---------------|-------------|-----------------|

## GENRE

|                   |                  |                                    |                         |                   |               |
|-------------------|------------------|------------------------------------|-------------------------|-------------------|---------------|
| <b>Jump'n'Run</b> | <b>Rennspiel</b> | <b>Geschicklich-keit/Denkspiel</b> | <b>Action-Adventure</b> | <b>Jump'n'Run</b> | <b>Schach</b> |
|-------------------|------------------|------------------------------------|-------------------------|-------------------|---------------|

## SPIELER

|     |     |     |   |   |     |
|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1 | 1 | 1-2 |
|-----|-----|-----|---|---|-----|

## ZIRKA-PREIS

|          |          |         |         |          |         |
|----------|----------|---------|---------|----------|---------|
| 100 Mark | 100 Mark | 50 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 80 Mark |
|----------|----------|---------|---------|----------|---------|

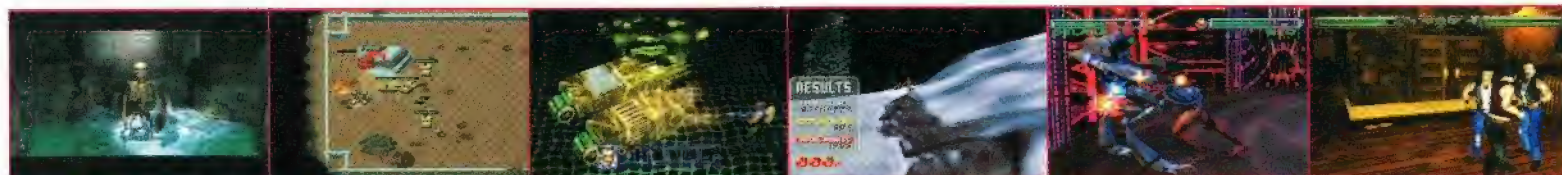
## WERTUNG

|   |      |       |     |    |     |
|---|------|-------|-----|----|-----|
| ★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ |
|---|------|-------|-----|----|-----|

## BEMERKUNGEN

|   |  |  |  |  |   |
|---|--|--|--|--|---|
| Völlig miß-ratene 32-Bit-Mario-Inter-pretation: Texturlose Polygon-Ödnis, miese Steue-rung und gäh-nende 32-Bit-Langeweile. | Harte Highspeed-Rallye mit "Daytona USA"-Anleihen: Extrem flüssige Grafik und Nonstop-Action, etwas wenig fahreni-sche Kniffe. | Motivierende Blasen-Schießerei mit knuddligen Drachen und gelungenen Musik. Ideal für zwei Spieler, jetzt supergün-stig! | Uninspiriertes Such- und Ausweichspiel in 2D, das kurzzeitig un-terhaltsam ist. Für Film-Fans aber durchaus empfehlens-wert! | Käsiges Herumgehüpfe mit einer un-sympathischen Langnasen-Maus: Trotz ei-niger Abwechs-lung eher für Kinder konzi-piert. | Spielstarkes 3D-Schach mit mehreren klischeehaften CPU-Spielern in unspekta-kulärer Technik-Hülle: (Noch) keine Alternativen. |
|---|--|--|--|--|---|





## TITEL

|                                |                              |                               |                      |                 |                 |
|--------------------------------|------------------------------|-------------------------------|----------------------|-----------------|-----------------|
| <b>Chronicles of the Sword</b> | <b>Command &amp; Conquer</b> | <b>Contra - Legacy of War</b> | <b>Cool Boarders</b> | <b>Criticom</b> | <b>The Crow</b> |
|--------------------------------|------------------------------|-------------------------------|----------------------|-----------------|-----------------|

## HERSTELLER

|                 |                |              |            |                 |               |
|-----------------|----------------|--------------|------------|-----------------|---------------|
| Psygnosis, 1996 | Westwood, 1996 | Konami, 1997 | Sony, 1997 | Vic Tokai, 1996 | Acclaim, 1997 |
|-----------------|----------------|--------------|------------|-----------------|---------------|

## GENRE

|                  |                           |               |                            |                   |                   |
|------------------|---------------------------|---------------|----------------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Abenteuer</b> | <b>Echtzeit-Strategie</b> | <b>Action</b> | <b>Sport: Snowboarding</b> | <b>Beat'em-Up</b> | <b>Beat'em-Up</b> |
|------------------|---------------------------|---------------|----------------------------|-------------------|-------------------|

## SPIELER

|   |   |     |   |     |   |
|---|---|-----|---|-----|---|
| 1 | 1 | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 |
|---|---|-----|---|-----|---|

## ZIRKA-PREIS

|         |          |          |         |         |          |
|---------|----------|----------|---------|---------|----------|
| 80 Mark | 100 Mark | 100 Mark | 90 Mark | 50 Mark | 100 Mark |
|---------|----------|----------|---------|---------|----------|

## WERTUNG

|    |      |     |     |   |     |
|----|------|-----|-----|---|-----|
| ★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★ | ★★★ |
|----|------|-----|-----|---|-----|

## BEMERKUNGEN

|   |   |   |   |  |  |
|---|---|---|---|--|--|
| Langweiliges Herumge-latsche in Render-Camelot: Lange Lade-zeiten, Retor-ten-Charaktere und fade Puzzles. | Echtzeit-Strategie: Gelungene Umsetzung des dramati-schen PC-Hits. Mehrspieler-Features wur-den nicht im-plementiert. | Mutanten, Monster & MGs: Halb-garer Polygon-Aufguß des brillanten 16-Bit-"Probo-tectors" mit etlichen Design-Schwächen. | Ambitionslos herunterpro-grammiertes Snowboard-Rennspiel: Durch Kunst-stücke zu Bonuspunkten, enttäuschende Grafik. | Weitgehend liebloses Polygon-Gehäue in grober 3D-Optik: Nur für Budget-Fans und knallharte Beat'em-Up-Sammler. | Solide spielbare Polygon-Keilerei vor statischen Kulissen. Abrupte Bildwechsel schmälern lei-der die Über-sicht. |
|---|---|---|---|--|--|



## TITEL

|                        |                     |                |                  |                   |
|------------------------|---------------------|----------------|------------------|-------------------|
| <b>Crash Bandicoot</b> | <b>Crypt Killer</b> | <b>Cyberia</b> | <b>Cybersled</b> | <b>Cyberspeed</b> |
|------------------------|---------------------|----------------|------------------|-------------------|

## HERSTELLER

|            |              |                 |             |                 |
|------------|--------------|-----------------|-------------|-----------------|
| Sony, 1996 | Konami, 1997 | Interplay, 1996 | Namco, 1995 | Mindscape, 1996 |
|------------|--------------|-----------------|-------------|-----------------|

## GENRE

|                   |                        |                          |               |                  |
|-------------------|------------------------|--------------------------|---------------|------------------|
| <b>Jump'n'Run</b> | <b>Gamegun-Shooter</b> | <b>Geschicklich-keit</b> | <b>Action</b> | <b>Rennspiel</b> |
|-------------------|------------------------|--------------------------|---------------|------------------|

## SPIELER

|   |     |   |     |   |
|---|-----|---|-----|---|
| 1 | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 |
|---|-----|---|-----|---|

## ZIRKA-PREIS

|          |          |         |         |         |
|----------|----------|---------|---------|---------|
| 100 Mark | 100 Mark | 60 Mark | 50 Mark | 50 Mark |
|----------|----------|---------|---------|---------|

## WERTUNG

|      |    |    |    |   |
|------|----|----|----|---|
| ★★★★ | ★★ | ★★ | ★★ | ★ |
|------|----|----|----|---|

## BEMERKUNGEN

|  |   |   |  |   |
|--|---|---|--|---|
| <b>Grafik-Tip:</b><br>Grafisch wegweisendes Hüpfspiel im Polygon-Dschungel mit drolligem Fuchs-Helden. Ob in 3D (auf vorgegebenen Bahnen) oder von der Seite: Die Grafik-Power der Playstation wird hier bis zum Limit ausgereizt. | Grafisch indis-kutable Automaten-umsetzung: Als lachhafter Lichtpistolen-Grabrauber in der pixeligsten Gruft seit es Mumien gibt. | Nimm zwei: Störrisches FMV-Geballer und fades Minimal-Adventure in einem. Kurzzeitig nett, ansonsten eher flau. | Aus der Playstation-Anfangszeit: Rucklige, spie-lerisch flache Tank-Action in karger Arena: Einer der schwächsten Namco-Titel. | Rasantes Gleiterrennen bar jeglicher fahrerischer Kniffe: Ihr hängt an einem Seil und bau-melt mit Euren Konkurrenten um die Wette! |
|--|---|---|--|---|





## TITEL

|          |                     |                             |                 |                |                  |
|----------|---------------------|-----------------------------|-----------------|----------------|------------------|
| <b>D</b> | <b>Darkstalkers</b> | <b>Davis Cup World Tour</b> | <b>Defcon 5</b> | <b>Descent</b> | <b>Descent 2</b> |
|----------|---------------------|-----------------------------|-----------------|----------------|------------------|

## HERSTELLER

|               |              |               |                 |                 |                 |
|---------------|--------------|---------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Acclaim, 1996 | Capcom, 1996 | Telstar, 1996 | Psygnosis, 1996 | Interplay, 1996 | Interplay, 1997 |
|---------------|--------------|---------------|-----------------|-----------------|-----------------|

## GENRE

|                  |                   |                      |                         |                    |                    |
|------------------|-------------------|----------------------|-------------------------|--------------------|--------------------|
| <b>Abenteuer</b> | <b>Beat'em-Up</b> | <b>Sport: Tennis</b> | <b>Action-Adventure</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Shoot'em-Up</b> |
|------------------|-------------------|----------------------|-------------------------|--------------------|--------------------|

## SPIELER

|   |     |     |   |   |   |
|---|-----|-----|---|---|---|
| 1 | 1-2 | 1-4 | 1 | 1 | 1 |
|---|-----|-----|---|---|---|

## ZIRKA-PREIS

|         |         |          |         |         |          |
|---------|---------|----------|---------|---------|----------|
| 60 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 70 Mark | 80 Mark | 100 Mark |
|---------|---------|----------|---------|---------|----------|

## WERTUNG

|    |      |     |    |       |       |
|----|------|-----|----|-------|-------|
| ★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
|----|------|-----|----|-------|-------|

## BEMERKUNGEN

|   |   |  |  |   |  |
|---|---|--|--|---|--|
| Lahmes, lineares FMV-Abenteuer im Geisterschloß. Kaum Handlungsmöglichkeiten und gelegentliche Schockeffekte. | Abgedrehte Interpretation der "Street Fighter"-Spielmechanik: Absurde Specials, schräge Schläge, sympathische Helden. | Solides 32-Bit-Tennis mit eleganten Digi-Spielern, dank simpler Steuerung auch für Tennis-Einsteiger eine gute Wahl. | Langatmiger Marsch durch eine verlassene Raumstation in Nöten: Rätsel-lastiges Minimal-Vergnügen ohne rechten Spielspaß-Pfiff. | Anfangs verwirrendes Action-Drama in echter 360-Grad-Kulisse: Technisch nur zufriedenstellend, spielerisch top. | Technisch leider nicht verbesserter Bergwerk-Nachfolger, dank witzigem Orientierungshilfe-Droiden leichter zu spielen. |
|---|---|--|--|---|--|



## TITEL

|                          |                            |                  |                  |                    |
|--------------------------|----------------------------|------------------|------------------|--------------------|
| <b>Destruction Derby</b> | <b>Destruction Derby 2</b> | <b>Discworld</b> | <b>Disruptor</b> | <b>Dragonheart</b> |
|--------------------------|----------------------------|------------------|------------------|--------------------|

## HERSTELLER

|                 |                 |                 |                 |               |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|---------------|
| Psygnosis, 1995 | Psygnosis, 1996 | Psygnosis, 1995 | Universal, 1996 | Acclaim, 1997 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|---------------|

## GENRE

|                  |                  |                  |                    |                   |
|------------------|------------------|------------------|--------------------|-------------------|
| <b>Rennspiel</b> | <b>Rennspiel</b> | <b>Abenteuer</b> | <b>Ego-Shooter</b> | <b>Jump'n'Run</b> |
|------------------|------------------|------------------|--------------------|-------------------|

## SPIELER

|     |   |   |   |   |
|-----|---|---|---|---|
| 1-2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
|-----|---|---|---|---|

## ZIRKA-PREIS

|         |          |         |         |         |
|---------|----------|---------|---------|---------|
| 50 Mark | 100 Mark | 90 Mark | 80 Mark | 60 Mark |
|---------|----------|---------|---------|---------|

## WERTUNG

|     |     |       |       |   |
|-----|-----|-------|-------|---|
| ★★★ | ★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★ |
|-----|-----|-------|-------|---|

## BEMERKUNGEN

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
| <b>Klassiker-Tip:</b><br>Herrlich wilde Verschrottungsorgie, die trotz einiger Design-Schwächen Kultcharakter besitzt. Grafisch noch heute sehenswert, spielerisch genau richtig zum Abreagieren nach Stau-Exzessen in der City-Rush-Hour. | Extrem schnelle Neuauflage des Blech-Kriegs mit Betonung fahrerischer Details - konzeptionell nicht ganz geglückt. | Schräge Adventure-Interpretation der Terry-Prattchett-Romanreihe mit knackigen Rätseln und langen Ladezeiten. | Knallharter 3D-Actioneinsatz, in dem Gegner vor dem Ableben auch noch ihre wertvollen Gehirnwellen gestohlen werden! | Mieses, scrollendes 2D-Prügelspiel, das sich bar jeder Qualitäten auf dem Abstellgleis wiederfindet: Lizenz-Leiche par excellence! |
|--|--|---|--|--|





## TITEL

**Earthworm Jim 2**

**Epidemic**

**ESPN Extreme Games**

**Excalibur**

**Exhumed**

## HERSTELLER

Virgin  
1996

Sony,  
1996

Sony, 1995

Telstar,  
1996

BMG Inter-  
active, 1996

## GENRE

**Jump'n'Run**

**Ego-Shooter**

**Rennspiel**

**Abenteuer**

**Ego-Shooter**

## SPIELER

1

1

1-2

1

1

## ZIRKA-PREIS

80 Mark

90 Mark

80 Mark

100 Mark

100 Mark

## WERTUNG

★★★

★

★★★

★★★

★★★★★

## BEMERKUNGEN

Omis, Kühe und ein Regenwurm: Wild inszeniertes, kompromißloses Chaos-Gehüpfe, bei dem teilweise der Spielspaß leidet.

Roboter-3D-Schlaftablette, deren langsame, aber fehlerfreie Grafik zu heftigen Gähnanfällen reizt: Ein schwacher Ego-Shooter.

**Profi-Tip:**  
Schweres Alternativ-Rennspiel mit hervorragender Grafik: Mit Skates und Boards durch belebte US-Städte. Wer eine echte Herausforderung sucht, geht beim Liga-Modus an den Start und vermöbelt seine Gegner ordentlich...

Faszinierender 3D-Ausflug: Beth schwingt den mächtigen Zweihänder und erforscht "Tomb Raider"-ähnlich Echtzeit-Dungeons.

Packende Ägypten-Reise: Langfristig motivierender, verflucht schwieriger Pharaonen-Reißer mit harten Sprung-Passagen.



## TITEL

**Extreme Pinball**

**Fade to Black**

**FIFA Soccer '96**

**FIFA Soccer '97**

**Firo & Klawd**

**Floating Runner**

## HERSTELLER

Electronic Arts  
1996

Electronic Arts  
1996

Electronic Arts  
1995

Electronic Arts  
1996

BMG Inter-  
active, 1996

Sony,  
1995

## GENRE

**Flipper**

**Action-Adventure**

**Sport: Fußball**

**Sport: Fußball**

**Action**

**Jump'n'Run**

## SPIELER

1-4

1

1-8

1-8

1-2

1

## ZIRKA-PREIS

60 Mark

100 Mark

70 Mark

100 Mark

80 Mark

60 Mark

## WERTUNG

★

★★★★

★★★★

★★★★★

★★

★

## BEMERKUNGEN

Lahmer 2D-Ruckel-Flipper ohne Realitätsbezug: Wirres Scrolling verhindert die Übersicht, dazu Kino-Balken und miese Grafik.

Fesselnder Ausflug in's Weltraum-Gefängnis: Verzwickte Rätsel werden von schnellen Action-Gefechten ergänzt.

Motivierender, nicht ganz zeitgemäßer Fußballspaß mit altbackenen Bitmap-Kickern. Gewohnt gute EA-Präsentation.

Leicht ruckliges Update des Fußball-Klassikers: Jetzt mit detaillierten Polygon-Sportlern und bewährt guter Spielmechanik.

Kurzfristig unterhaltsames Chaos-Geballere durch eine Isometrik-City: Rucklige Feuergefechte und gelegentliche Zielkreuz-Episoden.

Uausgegoren, fehlerbeladen, langweilig: Lauer Hüpfen im Cartoon-Stil mit 360-Grad-Bewegungsfreiheit. Für jüngere Spieler.





## TITEL

|                 |                   |                     |            |                  |                 |
|-----------------|-------------------|---------------------|------------|------------------|-----------------|
| <b>Formel 1</b> | <b>Galaxian 3</b> | <b>Galaxy Fight</b> | <b>Gex</b> | <b>Goalstorm</b> | <b>Grid Run</b> |
|-----------------|-------------------|---------------------|------------|------------------|-----------------|

## HERSTELLER

|                    |                |                  |                             |                 |                 |
|--------------------|----------------|------------------|-----------------------------|-----------------|-----------------|
| Psygnosis,<br>1996 | Namco,<br>1996 | Sunsoft,<br>1996 | Crystal Dy-<br>namics, 1996 | Konami,<br>1995 | Virgin,<br>1996 |
|--------------------|----------------|------------------|-----------------------------|-----------------|-----------------|

## GENRE

|                  |                    |                   |                   |                       |               |
|------------------|--------------------|-------------------|-------------------|-----------------------|---------------|
| <b>Rennspiel</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Beat'em-Up</b> | <b>Jump'n'Run</b> | <b>Sport: Fußball</b> | <b>Action</b> |
|------------------|--------------------|-------------------|-------------------|-----------------------|---------------|

## SPIELER

|     |     |     |   |     |     |
|-----|-----|-----|---|-----|-----|
| 1-2 | 1-4 | 1-2 | 1 | 1-2 | 1-2 |
|-----|-----|-----|---|-----|-----|

## ZIRKA-PREIS

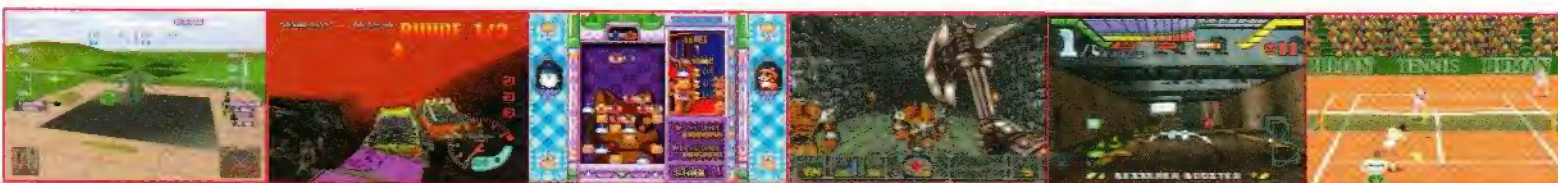
|          |         |         |         |         |          |
|----------|---------|---------|---------|---------|----------|
| 100 Mark | 70 Mark | 50 Mark | 70 Mark | 90 Mark | 100 Mark |
|----------|---------|---------|---------|---------|----------|

## WERTUNG

|       |    |    |      |      |    |
|-------|----|----|------|------|----|
| ★★★★★ | ★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★ |
|-------|----|----|------|------|----|

## BEMERKUNGEN

|   |  |  |  |  |   |
|---|--|--|--|--|---|
| Trotz kleiner Design- und Programm-Macken eines der besten Rennspiele: Überzeugende Renn-Action im realistischen F1-Ambiente! | Ultrakurzes FMV-Geballer: Steuert Euer Zielkreuz durch anrückende FMV-Flotten und Raum-Basen. Vierspieler-Chaos! | Schludriges Prügelspiel, das mit trister Grafik und ruckligem Zoom-Effekt der Konkurrenz um Lichtjahre hinterherhinkt. | Späßiger Echsen-Ausflug in die humorvolle Welt des Fernsehens: Pfiffige Animationen, viele Bonusräume, wenig Innovation. | Packendes Action-Fußball für Bolz-Profis mit nett animierten Polygon-Kickern und Live-Kommentar. | "Fang mich!"-Konzept, verlegt in den Weltraum: Trotz vieler Labyrinth und witzigen Gegnern nur ein B-Titel. |
|---|--|--|--|--|---|



## TITEL

|                |                     |                            |              |                  |                                 |
|----------------|---------------------|----------------------------|--------------|------------------|---------------------------------|
| <b>Gunship</b> | <b>Hardcore 4x4</b> | <b>Hebereke's Popoitto</b> | <b>Hexen</b> | <b>Hi Octane</b> | <b>Hyper Final Match Tennis</b> |
|----------------|---------------------|----------------------------|--------------|------------------|---------------------------------|

## HERSTELLER

|                     |                  |                  |                         |                          |                |
|---------------------|------------------|------------------|-------------------------|--------------------------|----------------|
| Microprose,<br>1996 | Gremlin,<br>1996 | Sunsoft,<br>1995 | GT Interactive,<br>1996 | Electronic Arts,<br>1995 | Human,<br>1996 |
|---------------------|------------------|------------------|-------------------------|--------------------------|----------------|

## GENRE

|                       |                  |                  |                    |                  |                      |
|-----------------------|------------------|------------------|--------------------|------------------|----------------------|
| <b>Flugsimulation</b> | <b>Rennspiel</b> | <b>Denkspiel</b> | <b>Ego-Shooter</b> | <b>Rennspiel</b> | <b>Sport: Tennis</b> |
|-----------------------|------------------|------------------|--------------------|------------------|----------------------|

## SPIELER

|   |   |     |   |     |     |
|---|---|-----|---|-----|-----|
| 1 | 1 | 1-2 | 1 | 1-2 | 1-4 |
|---|---|-----|---|-----|-----|

## ZIRKA-PREIS

|          |          |         |          |         |         |
|----------|----------|---------|----------|---------|---------|
| 100 Mark | 100 Mark | 60 Mark | 100 Mark | 80 Mark | 80 Mark |
|----------|----------|---------|----------|---------|---------|

## WERTUNG

|       |      |      |      |   |    |
|-------|------|------|------|---|----|
| ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★ | ★★ |
|-------|------|------|------|---|----|

## BEMERKUNGEN

|  |  |  |   |  |   |
|--|--|--|---|--|---|
| Simulations-lastiger Heli-Einsatz, trotzdem mit viel Dauerfeuer: Dank guter Missionen langfristig motivierend. | Kompromißlos unebene Strecken, mieses Wetter: Ein technisch hervorragender Höllenritt durch die Pampa. | Knobelspiel auf 16-Bit-Niveau: Lustige Gesichter-Spielsteine und spektakuläre Zylinder-Kettenreaktionen, ansonsten schnell fade. | Rucklig, aber fesselnd: Umfangreiches Fantasy-Gemetzel mit vielen Dungeon-Geheimnissen und drei wählbaren Helden. | Mieses Ruckel-Geräse im Nebel: Eine äußerst langweilige PC-Umsetzung ohne Gags und fahrerische Finessen. | Im Gegensatz zu den brillanten Vorgängern spielerisch abgespecktes Polygon-Tennis: Trotzdem noch gut. |
|--|--|--|---|--|---|





## TITEL

|               |                     |             |                  |            |
|---------------|---------------------|-------------|------------------|------------|
| Impact Racing | The Incredible Hulk | In the Hunt | Independence Day | Int. MotoX |
|---------------|---------------------|-------------|------------------|------------|

## HERSTELLER

|           |             |                |                      |                      |
|-----------|-------------|----------------|----------------------|----------------------|
| JVC, 1996 | Eidos, 1996 | Kokopeli, 1995 | Electronic Arts 1996 | GT Interactive, 1996 |
|-----------|-------------|----------------|----------------------|----------------------|

## GENRE

|           |              |             |                       |           |
|-----------|--------------|-------------|-----------------------|-----------|
| Rennspiel | Jump'n'Shoot | Shoot'em-Up | Action-Flugsimulation | Rennspiel |
|-----------|--------------|-------------|-----------------------|-----------|

## SPIELER

|   |   |     |     |   |
|---|---|-----|-----|---|
| 1 | 1 | 1-2 | 1-2 | 1 |
|---|---|-----|-----|---|

## ZIRKA-Preis

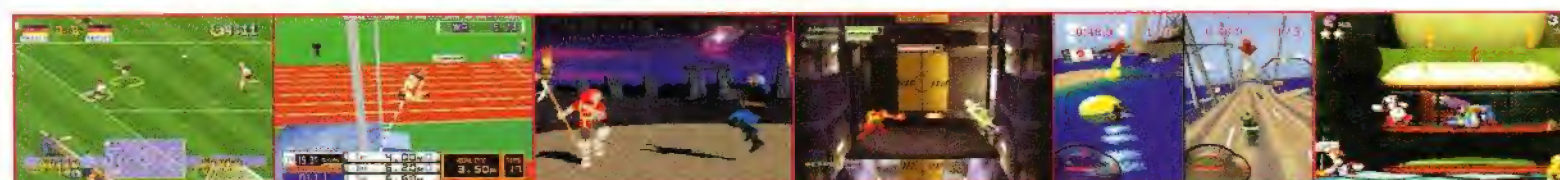
|         |         |         |          |          |
|---------|---------|---------|----------|----------|
| 80 Mark | 50 Mark | 80 Mark | 100 Mark | 100 Mark |
|---------|---------|---------|----------|----------|

## WERTUNG

|    |   |     |    |     |
|----|---|-----|----|-----|
| ★★ | ★ | ★★★ | ★★ | ★★★ |
|----|---|-----|----|-----|

## BEMERKUNGEN

|  |   |   |  |  |
|--|---|---|--|--|
| Extreme Balleraction mit rudimentären Rennelementen, die mangels Kurs-Abwechslung schnell langweilt. | Klassische Lizenz-Gurke um den Grünling: Peinliches Herumgehatsche mit Prügel-Einlagen, bar jeder spielerischen Idee. | <b>Action-Tip:</b><br>Fulminantes Shooter-Highlight aus den legendären Irem-Entwicklungslabors: Als U-Boot-Kapitän sprengt Ihr Euch den Weg durch den Ozean. Kurzes, aber knackiges Inferno mit detaillierter Grafik und totaler Vernichtung. | Karge Lizenz-Alienschlacht, die weder grafisch noch spielerisch den hochgesteckten Erwartungen gerecht wird. | Mit Kurs-Editor: Umfangreiches Motocross-Rennen auf knapp 50 Strecken. Technisch akzeptabel. |
|--|---|---|--|--|



## TITEL

|            |                             |                              |                     |           |                    |
|------------|-----------------------------|------------------------------|---------------------|-----------|--------------------|
| ISS Deluxe | International Track & Field | Iron & Blood: Warriors o. R. | Iron Man/XO Manowar | Jet Rider | Johnny Bazookatone |
|------------|-----------------------------|------------------------------|---------------------|-----------|--------------------|

## HERSTELLER

|              |              |               |               |            |               |
|--------------|--------------|---------------|---------------|------------|---------------|
| Konami, 1996 | Konami, 1996 | Acclaim, 1996 | Acclaim, 1996 | Sony, 1996 | US Gold, 1996 |
|--------------|--------------|---------------|---------------|------------|---------------|

## GENRE

|                |                  |            |              |           |            |
|----------------|------------------|------------|--------------|-----------|------------|
| Sport: Fußball | Sport: Zehnkampf | Beat'em-Up | Jump'n'Shoot | Rennspiel | Jump'n'Run |
|----------------|------------------|------------|--------------|-----------|------------|

## SPIELER

|     |     |     |     |     |   |
|-----|-----|-----|-----|-----|---|
| 1-2 | 1-4 | 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1 |
|-----|-----|-----|-----|-----|---|

## ZIRKA-Preis

|          |          |         |         |         |         |
|----------|----------|---------|---------|---------|---------|
| 100 Mark | 100 Mark | 50 Mark | 50 Mark | 90 Mark | 60 Mark |
|----------|----------|---------|---------|---------|---------|

## WERTUNG

|      |     |   |   |     |    |
|------|-----|---|---|-----|----|
| ★★★★ | ★★★ | ★ | ★ | ★★★ | ★★ |
|------|-----|---|---|-----|----|

## BEMERKUNGEN

|  |  |  |  |   |   |
|--|--|--|--|---|---|
| Zum Original nahezu identische Umsetzung des hervorragenden Super-Nintendo-Fußballspiels. Bewährt gute Spielbarkeit. | Grafisch elegante 3D-Interpretation des Knopf-Killer-Oldies: Vor allem in fröhlicher Runde unschlagbar spaßig! | Unterdurchschnittliches Polygon-Gehäue mit "AD&D"-Lizenz: Blut & Monster zuhauf, das Spieldesign leidet. | Action für Arme: Asthmatische Superhelden im Ruckel-Inferno, auch spielerisch bedenklich nahe an der Nullgrenze. | Formal interessantes Jetski-Rennen, das unter fehleranfälliger Grafik und fragwürdiger, schwammiger Steuerung leidet. | Render-Schmalzlocke Johnny schießt sich mit seiner E-Gitarre durch unübersichtliche Gähn-Levels: Hüpf-Durchschnitt. |
|--|--|--|--|---|---|





## TITEL

|               |                 |                |                  |              |
|---------------|-----------------|----------------|------------------|--------------|
| Jumping Flash | Jumping Flash 2 | Jupiter Strike | Kileak the Blood | Killing Zone |
|---------------|-----------------|----------------|------------------|--------------|

## HERSTELLER

|            |            |               |            |               |
|------------|------------|---------------|------------|---------------|
| Sony, 1995 | Sony, 1996 | Acclaim, 1995 | Sony, 1995 | Acclaim, 1996 |
|------------|------------|---------------|------------|---------------|

## GENRE

|            |            |             |             |            |
|------------|------------|-------------|-------------|------------|
| Jump'n'Run | Jump'n'Run | Shoot'em-Up | Ego-Shooter | Beat'em-Up |
|------------|------------|-------------|-------------|------------|

## SPIELER

|   |   |   |   |     |
|---|---|---|---|-----|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1-2 |
|---|---|---|---|-----|

## ZIRKA-PREIS

|         |         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 70 Mark | 90 Mark | 50 Mark | 60 Mark | 70 Mark |
|---------|---------|---------|---------|---------|

## WERTUNG

|     |      |   |    |   |
|-----|------|---|----|---|
| ★★★ | ★★★★ | ★ | ★★ | ★ |
|-----|------|---|----|---|

## BEMERKUNGEN

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
| Schmuckes 3D-Hüpfspiel mit Ballereinslagen und voller Bewegungsfreiheit: Der Hasenausflug ist einer der ersten Sony-Titel. | <b>3D-Hüpf-Tip:</b><br>Noch besser als der Vorgänger: Fantasiervolle Polygon-Inseln werden per Hüpf-Hase erforscht. Faszinierende Sprung-Impressionen, Blick-Schwenks und hitzige Lasergefechte. | Fehlerbeladener Asteroiden-ausflug im "Starblade"-Stil, doch statt FMV plagt Euch wirrer Polygon-Brei. | Fader 3D-Shooter im Techno-Stil: Ihr steuert einen humpeligen Mech durch's virenverseuchte Gen-Labor von nebenan. | Mieses Monster-Prügelspiel: Vermurkste Kamera-Einstellungen und hölzerne Polygon-Schlägereien. |
|--|--|--|---|--|



## TITEL

|                      |              |                  |            |              |                |
|----------------------|--------------|------------------|------------|--------------|----------------|
| King of Fighters '95 | King's Field | Konami Open Golf | Krazy Ivan | Last Dynasty | Legacy of Kain |
|----------------------|--------------|------------------|------------|--------------|----------------|

## HERSTELLER

|            |            |              |                 |              |                         |
|------------|------------|--------------|-----------------|--------------|-------------------------|
| Sony, 1996 | Sony, 1994 | Konami, 1996 | Psygnosis, 1995 | Sierra, 1997 | Craystal Dynamics, 1997 |
|------------|------------|--------------|-----------------|--------------|-------------------------|

## GENRE

|            |           |             |             |             |           |
|------------|-----------|-------------|-------------|-------------|-----------|
| Beat'em-Up | Abenteuer | Sport: Golf | Shoot'em-Up | Shoot'em-Up | Abenteuer |
|------------|-----------|-------------|-------------|-------------|-----------|

## SPIELER

|     |   |     |     |   |   |
|-----|---|-----|-----|---|---|
| 1-2 | 1 | 1-2 | 1-2 | 1 | 1 |
|-----|---|-----|-----|---|---|

## ZIRKA-PREIS

|         |         |          |         |          |          |
|---------|---------|----------|---------|----------|----------|
| 90 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 60 Mark | 100 Mark | 100 Mark |
|---------|---------|----------|---------|----------|----------|

## WERTUNG

|      |    |      |      |    |      |
|------|----|------|------|----|------|
| ★★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★★ |
|------|----|------|------|----|------|

## BEMERKUNGEN

|   |  |  |  |  |   |
|---|--|--|--|--|---|
| Gut umgesetzter Prügler aus der SNK-Neo-Geo-Abteilung: Klassische 2D-Kampfaction mit vielen Spielfiguren und pffiffigem Design. | Langatmiger Wanderausflug in's Abenteuerland: Zähe Fußmärsche und träge Echtzeit-Streitereien nagen am Abenteuer-Kostüm. | Polygon-Putter am Werk: Standard-Golfspiel ohne PGA-Lizenz, dafür aber mit nettem 3D-Ballflug und frechen Charakteren. | Schnell durchgespielte, hektische Roboter-Randale mit vielen Grafikeffekten. Der als Duell angelegte Link-Modus ist recht blutarm. | Low-Budget-Wing-Commander: Unsäglich schlechte FMV-Szenen wechseln sich mit akzeptablen Baller-Einsätzen ab. | Faszinierendes Action-Adventure mit deutscher Sprachausgabe: Saugt als Kain ahnungslose Bürger blutleer und plant Eure Rache. |
|---|--|--|--|--|---|




**TITEL**

|                        |                             |              |                     |                     |
|------------------------|-----------------------------|--------------|---------------------|---------------------|
| <b>Lifeforce Tenka</b> | <b>Little Big Adventure</b> | <b>Lomax</b> | <b>Lone Soldier</b> | <b>Lost Vikings</b> |
|------------------------|-----------------------------|--------------|---------------------|---------------------|

**HERSTELLER**

|                 |                      |                 |               |                 |
|-----------------|----------------------|-----------------|---------------|-----------------|
| Psygnosis, 1997 | Electronic Arts 1996 | Psygnosis, 1995 | Telstar, 1995 | Interplay, 1997 |
|-----------------|----------------------|-----------------|---------------|-----------------|

**GENRE**

|                    |                         |                   |               |                         |
|--------------------|-------------------------|-------------------|---------------|-------------------------|
| <b>Ego-Shooter</b> | <b>Action-Adventure</b> | <b>Jump'n'Run</b> | <b>Action</b> | <b>Geschicklichkeit</b> |
|--------------------|-------------------------|-------------------|---------------|-------------------------|

**SPIELER**

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
|---|---|---|---|---|

**ZIRKA-PREIS**

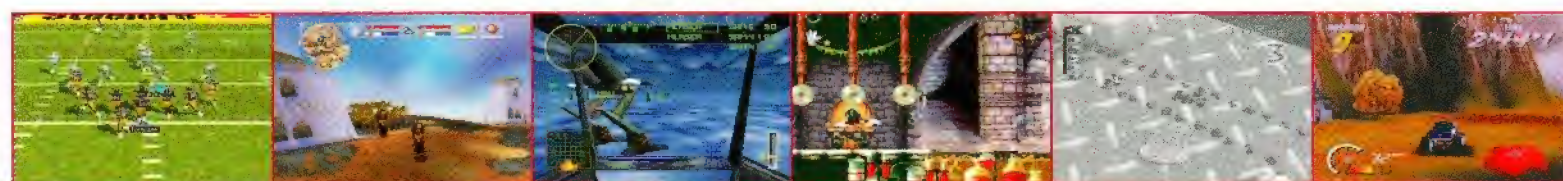
|          |          |         |         |          |
|----------|----------|---------|---------|----------|
| 100 Mark | 100 Mark | 90 Mark | 70 Mark | 100 Mark |
|----------|----------|---------|---------|----------|

**WERTUNG**

|     |     |      |    |      |
|-----|-----|------|----|------|
| ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★★ |
|-----|-----|------|----|------|

**BEMERKUNGEN**

|   |  |   |   |   |
|---|--|---|---|---|
| Stimmungsvoller Sci-Fi-Ego-Shooter, der unter mangelhaftem Gegnerdesign und zu vielen Grafikfehlern leidet. | Pfiffiges, rätselhaltiges Isometrik-Abenteuer mit knuddligem Helden. Leider ohne Scrolling und nur mit Mager-Grafik. | <b>2D-Hüpf-Tip:</b><br>Überaus gehaltvolles Niedlich-Jump'n'Run mit Lemmings-Helden. Reichlich Parallax- und Zoom-Effekte für's Auge, Sound und Musik entführen Euch in eine andere Welt. Auch für Kinder optimal geeignet. | Hartes Söldnerabenteuer, dem es an Design und Steuerungsfinessen mangelt: Makaber-spaßig, aber sehr kurz. | Gelungene Neuauflage des kniffligen Wikinger-Abenteuers: Grafisch auf 16-Bit-Niveau, spielerisch wie gehabt klasse. |
|---|--|---|---|---|


**TITEL**

|                       |                     |                      |                                |                          |                       |
|-----------------------|---------------------|----------------------|--------------------------------|--------------------------|-----------------------|
| <b>Madden NFL '97</b> | <b>Magic Carpet</b> | <b>Mechwarrior 2</b> | <b>Mickey's Wild Adventure</b> | <b>Micro Machines V3</b> | <b>Monster Trucks</b> |
|-----------------------|---------------------|----------------------|--------------------------------|--------------------------|-----------------------|

**HERSTELLER**

|                      |                |                  |                 |                   |                 |
|----------------------|----------------|------------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| Electronic Arts 1996 | Bullfrog, 1996 | Activision, 1997 | Psygnosis, 1996 | Codemasters, 1997 | Psygnosis, 1997 |
|----------------------|----------------|------------------|-----------------|-------------------|-----------------|

**GENRE**

|                        |                         |                    |                   |                  |                  |
|------------------------|-------------------------|--------------------|-------------------|------------------|------------------|
| <b>Sport: Football</b> | <b>Action/Strategie</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Jump'n'Run</b> | <b>Rennspiel</b> | <b>Rennspiel</b> |
|------------------------|-------------------------|--------------------|-------------------|------------------|------------------|

**SPIELER**

|     |   |   |   |     |     |
|-----|---|---|---|-----|-----|
| 1-8 | 1 | 1 | 1 | 1-8 | 1-9 |
|-----|---|---|---|-----|-----|

**ZIRKA-PREIS**

|          |         |          |         |          |          |
|----------|---------|----------|---------|----------|----------|
| 100 Mark | 70 Mark | 100 Mark | 60 Mark | 100 Mark | 100 Mark |
|----------|---------|----------|---------|----------|----------|

**WERTUNG**

|      |      |     |     |      |     |
|------|------|-----|-----|------|-----|
| ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ |
|------|------|-----|-----|------|-----|

**BEMERKUNGEN**

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
| Hervorragende 32-Bit-Veranstaltung: Traumhaft schönes Football mit Superbowl-gemäßer Präsentation. | Stimmungsvoller 3D-Teppichflug mit Rätsel-Einschlag: Innovatives Spieldesign und viele Missionen fesseln den Action-Fan. | Auf Action getrimmte Mech-Simulation: Glühende Laser und rauchende Trümmer statt strategischem Tiefgang. | Liebevolles Hüpfspiel mit dem Disney-Mäuserich: Viele Spielstufen, passende Musik, 16-Bit-mäßige Grafik. | Ultimativ spaßiges Mehrspieler-Highlight, dem im Einzelspieler-Modus die Luft ausgeht. In froher Runde einer der besten Titel! | Anspruchsvolle Gelände-Rallye mit bulligen Off-Roadern, fahrtechnisch komplexer als die wildere "Hardcore 4x4"-Schlacht. |
|--|--|--|--|--|--|





## TITEL

|                        |             |                            |                            |                            |                        |
|------------------------|-------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|------------------------|
| <b>Motor Toon GP 2</b> | <b>Myst</b> | <b>Namco Museum Vol. 1</b> | <b>Namco Museum Vol. 2</b> | <b>Namco Museum Vol. 3</b> | <b>Nanotek Warrior</b> |
|------------------------|-------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|------------------------|

## HERSTELLER

|            |            |             |             |             |              |
|------------|------------|-------------|-------------|-------------|--------------|
| Sony, 1996 | Sony, 1995 | Namco, 1995 | Namco, 1996 | Namco, 1996 | Virgin, 1996 |
|------------|------------|-------------|-------------|-------------|--------------|

## GENRE

|                  |                  |               |               |               |               |
|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| <b>Rennspiel</b> | <b>Abenteuer</b> | <b>Action</b> | <b>Action</b> | <b>Action</b> | <b>Action</b> |
|------------------|------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|

## SPIELER

|     |   |     |     |     |   |
|-----|---|-----|-----|-----|---|
| 1-2 | 1 | 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1 |
|-----|---|-----|-----|-----|---|

## ZIRKA-PREIS

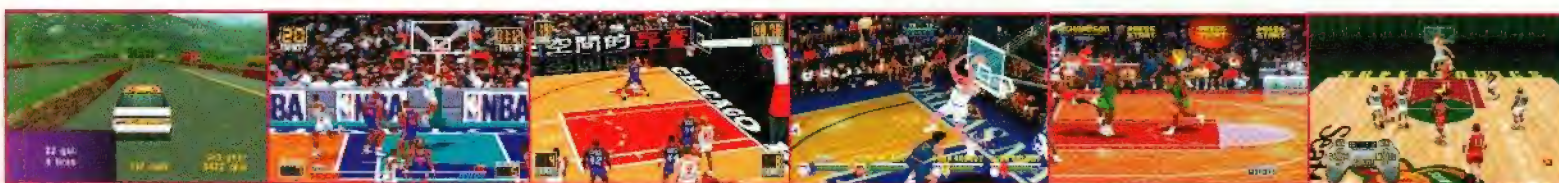
|         |          |          |          |         |          |
|---------|----------|----------|----------|---------|----------|
| 90 Mark | 100 Mark | 100 Mark | 100 Mark | 90 Mark | 100 Mark |
|---------|----------|----------|----------|---------|----------|

## WERTUNG

|     |     |      |     |      |     |
|-----|-----|------|-----|------|-----|
| ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ |
|-----|-----|------|-----|------|-----|

## BEMERKUNGEN

|   |   |   |  |   |   |
|---|---|---|--|---|---|
| Technisch spritzige, einfach zu beherrschende Cartoon-Fahrerei mit Bonus-Roulette und Link-Unterstützung. | Knifflige Rätsel in idyllischer Parallelwelt: Kombinationsgabe, musisches Gespür und Geduld sind in diesem Grafikaben-teuer Trumpf. | Zeitreise für Nostalgiker, dank einiger tadelloser Klassiker ("Galaga", "Pac-Man") auch für Einsteiger empfehlens-wert. | Weniger Kult-Titel als bei Teil 1, trotzdem eine liebevolle Oldie-Kollektion mit umfangrei-chem Info-Teil und viel Charme. | Der dritte Museums-Teil ist u.a. mit "Dig Dug" und "Ms. Pac-Man" wieder voll auf der Höhe: empfehlens-wert! | Brillantes, ballerlastiges Actionspiel im Stil alter 2D-Hits, aber mit gelungener 3D-Technik effekt-voll auf 32-Bit-Niveau gehievt. |
|---|---|---|--|---|---|



## TITEL

|                          |                        |                          |                        |                   |                     |
|--------------------------|------------------------|--------------------------|------------------------|-------------------|---------------------|
| <b>NASCAR Racing '96</b> | <b>NBA In the Zone</b> | <b>NBA In the Zone 2</b> | <b>NBA Jam Extreme</b> | <b>NBA Jam TE</b> | <b>NBA Live '96</b> |
|--------------------------|------------------------|--------------------------|------------------------|-------------------|---------------------|

## HERSTELLER

|              |              |              |               |               |                      |
|--------------|--------------|--------------|---------------|---------------|----------------------|
| Sierra, 1997 | Konami, 1995 | Konami, 1996 | Acclaim, 1996 | Acclaim, 1995 | Electronic Arts 1996 |
|--------------|--------------|--------------|---------------|---------------|----------------------|

## GENRE

|                  |                          |                          |                          |                          |                          |
|------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <b>Rennspiel</b> | <b>Sport: Basketball</b> | <b>Sport: Basketball</b> | <b>Sport: Basketball</b> | <b>Sport: Basketball</b> | <b>Sport: Basketball</b> |
|------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|

## SPIELER

|     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1-2 | 1-8 | 1-8 | 1-4 | 1-4 | 1-4 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|

## ZIRKA-PREIS

|          |         |          |         |         |         |
|----------|---------|----------|---------|---------|---------|
| 100 Mark | 70 Mark | 100 Mark | 90 Mark | 50 Mark | 80 Mark |
|----------|---------|----------|---------|---------|---------|

## WERTUNG

|     |      |      |     |      |      |
|-----|------|------|-----|------|------|
| ★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
|-----|------|------|-----|------|------|

## BEMERKUNGEN

|   |  |   |   |  |   |
|---|--|---|---|--|---|
| Authentizität statt Action: Technisch rückständiges Rennspektakel, durch gelungene Physik- und Crash-Simulation trotzdem gut. | Zurück in die Zone: Grafisch hübsches Action-Basketball mit spektakulären Dunks, aber zuwenig Spielmodi. | Ein Tick mehr Grafik und endlich auch ein Liga-Modus: Statistik-intensiver, auch spielerisch gelungener Nachfolger. | Polygone statt den üblichen "Jam"-Bitmaps. Leider viel zu hektisch und übermotiviert: Im 3D-Court leidet der Spielspaß. | Schnelles, spaßiges Action-Ge-dunke ohne Simulationsballast: Ball unter Feuer setzen und ab damit! | Solide Basketball-Inszenierung mit Bitmap-Spielern und NBA-Lizenz: Atmosphäre, aber wenig Gags. |
|---|--|---|---|--|---|





## TITEL

|              |                |                  |             |                          |                          |
|--------------|----------------|------------------|-------------|--------------------------|--------------------------|
| NBA Live '97 | Need for Speed | Need for Speed 2 | NFL Gameday | NFL Quarterback Club '96 | NFL Quarterback Club '97 |
|--------------|----------------|------------------|-------------|--------------------------|--------------------------|

## HERSTELLER

|                      |                      |                      |            |               |               |
|----------------------|----------------------|----------------------|------------|---------------|---------------|
| Electronic Arts 1997 | Electronic Arts 1996 | Electronic Arts 1997 | Sony, 1996 | Acclaim, 1996 | Acclaim, 1996 |
|----------------------|----------------------|----------------------|------------|---------------|---------------|

## GENRE

|                   |           |           |                 |                 |                 |
|-------------------|-----------|-----------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Sport: Basketball | Rennspiel | Rennspiel | Sport: Football | Sport: Football | Sport: Football |
|-------------------|-----------|-----------|-----------------|-----------------|-----------------|

## SPIELER

|     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1-4 | 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1-8 | 1-8 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|

## ZIRKA-PREIS

|         |         |          |         |         |         |
|---------|---------|----------|---------|---------|---------|
| 70 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 80 Mark | 60 Mark | 80 Mark |
|---------|---------|----------|---------|---------|---------|

## WERTUNG

|      |     |     |     |      |      |
|------|-----|-----|-----|------|------|
| ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
|------|-----|-----|-----|------|------|

## BEMERKUNGEN

|  |  |  |  |   |  |
|--|--|--|--|---|--|
| Polygon-Frischzellenkur für die Dunk-Athleten, mehr Spieloptionen für Euch: Rundherum gelungenes Update! | Actionreiche Raserei mit edlem Info-Drumherum: Wer genügend übt, freut sich über packende Straßenduelle mit exotischen Sportwagen. | Wenig erfreulicher "Speed"-Nachfolger: Noch schnellere, unrealistischere Flitzer und triste Gähner-Optik | Angenehm flüssige Football-Action mit Bitmap-Spielern. Spielerisch solide, aber noch nicht ganz perfekt. | Brillante Football-Action mit überzeugender FMV-Präsentation und vielfältigen Optionen: Für American-Sports-Fans ein Muß! | Leicht abgespecktes 97'er-Update des Football-Hits mit aktuellen, aber teils simpel zu über-tölpelnden, CPU-Teams. |
|--|--|--|--|---|--|



## TITEL

|         |              |                  |                   |           |
|---------|--------------|------------------|-------------------|-----------|
| NHL '97 | NHL Face Off | NHL Face Off '97 | NHL Powerplay '97 | Novastorm |
|---------|--------------|------------------|-------------------|-----------|

## HERSTELLER

|                      |            |            |              |                 |
|----------------------|------------|------------|--------------|-----------------|
| Electronic Arts 1997 | Sony, 1995 | Sony, 1997 | Virgin, 1997 | Psygnosis, 1995 |
|----------------------|------------|------------|--------------|-----------------|

## GENRE

|                  |                  |                  |                  |             |
|------------------|------------------|------------------|------------------|-------------|
| Sport: Eishockey | Sport: Eishockey | Sport: Eishockey | Sport: Eishockey | Shoot'em-Up |
|------------------|------------------|------------------|------------------|-------------|

## SPIELER

|     |     |     |     |   |
|-----|-----|-----|-----|---|
| 1-8 | 1-2 | 1-8 | 1-8 | 1 |
|-----|-----|-----|-----|---|

## ZIRKA-PREIS

|          |         |         |          |         |
|----------|---------|---------|----------|---------|
| 100 Mark | 70 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 60 Mark |
|----------|---------|---------|----------|---------|

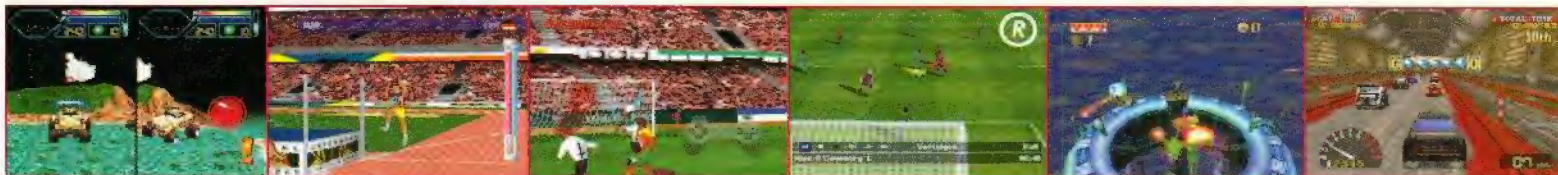
## WERTUNG

|      |      |      |      |     |
|------|------|------|------|-----|
| ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
|------|------|------|------|-----|

## BEMERKUNGEN

|  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
| Optionen bis zum Abwinken, hochklassige Puck-Passings und technische Finessen: Ein Hockey-Juwel! | Torreiches Action-Hockey mit Sprite-Spielern und fehlerloser, aber etwas grober Bitmap-Grafik: Für Schlagschuß-Freaks! | Bis auf den Multispieler-Modus nix! Neues: Immer noch schnelle Kombinationen zwischen Bitmap-Cracks. | Elegantes Polygon-Eishockey mit ausgefeilten Pad-Kommandos: Spielt auf demselben Level wie "NHL '97" | <b>FMV-Tip:</b><br>Volle Nutzung der Motion-JPEG-Technik: Ihr steuert Euren waffenstarrten Gleiter durch eine pompöse Schlacht auf vier Planeten. Professionell inszenierter FMV-Reißer mit Dauer-Geballer. 2 CDs voller Grafik-Effekte, spielerisch lau. |
|--|--|--|--|---|





## TITEL

|                               |                      |                       |                      |                    |                     |
|-------------------------------|----------------------|-----------------------|----------------------|--------------------|---------------------|
| <b>Off-World Int. Extreme</b> | <b>Olympic Games</b> | <b>Olympic Soccer</b> | <b>Onside Soccer</b> | <b>Pandemonium</b> | <b>Penny Racers</b> |
|-------------------------------|----------------------|-----------------------|----------------------|--------------------|---------------------|

## HERSTELLER

|                        |                 |                 |               |                       |            |
|------------------------|-----------------|-----------------|---------------|-----------------------|------------|
| Crystal Dynamics, 1996 | U.S. Gold, 1996 | U.S. Gold, 1996 | Telstar, 1996 | Crystal Dynamics 1996 | Sony, 1996 |
|------------------------|-----------------|-----------------|---------------|-----------------------|------------|

## GENRE

|                  |                              |                       |                       |                   |                  |
|------------------|------------------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------|------------------|
| <b>Rennspiel</b> | <b>Sport: Leichtathletik</b> | <b>Sport: Fußball</b> | <b>Sport: Fußball</b> | <b>Jump'n'Run</b> | <b>Rennspiel</b> |
|------------------|------------------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------|------------------|

## SPIELER

|     |     |     |     |   |     |
|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 1-2 | 1-8 | 1-2 | 1-2 | 1 | 1-2 |
|-----|-----|-----|-----|---|-----|

## ZIRKA-PREIS

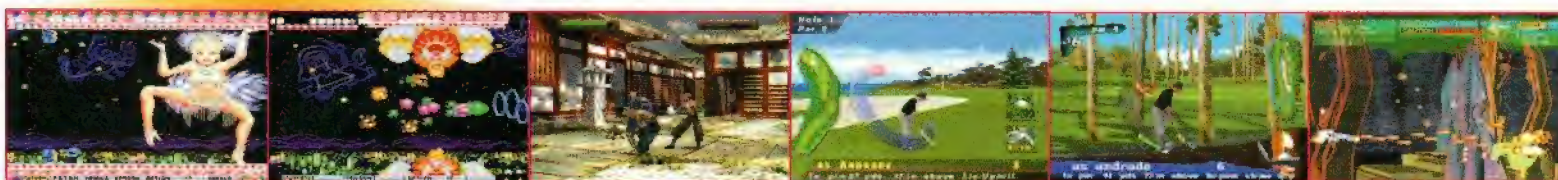
|         |         |         |         |          |         |
|---------|---------|---------|---------|----------|---------|
| 60 Mark | 80 Mark | 80 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 90 Mark |
|---------|---------|---------|---------|----------|---------|

## WERTUNG

|    |   |    |   |      |    |
|----|---|----|---|------|----|
| ★★ | ★ | ★★ | ★ | ★★★★ | ★★ |
|----|---|----|---|------|----|

## BEMERKUNGEN

|  |  |   |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|
| Hektisches Buggy-Gehüpfe auf verschiedenen Planeten: Chaotischer 3D-Ausflug mit herben Design-Mängeln. | Ruckliger Grafikfehlerbrei: Müht Euch als unansehnlicher Polygon-Hingsen durch meist fade Wettbewerbe. | Flottes Action-Fußball mit J. Kerner als Nuschel-Gastgeber: Leider kicken hier unförmige Polygon-Gestalten. | Langweiliger als ein Job als Kartenabreißer beim FC Mering: Fragwürdiger Action/Simulations-Mix mit schwacher Optik. | Mitreißendes Hüpfspiel mit extravaganten Charakteren, das Euch in eine faszinierende 3D-Welt entführt: Kriegt keinen Drehwurm! | Cartoon-Karren beim lustigen Herumgeschubse: Spaßig, aber keine Konkurrenz zur automobilen Oberklasse. |
|--|--|---|--|--|--|



## TITEL

|                        |                       |                          |                          |                  |
|------------------------|-----------------------|--------------------------|--------------------------|------------------|
| <b>Parodius Deluxe</b> | <b>Perfect Weapon</b> | <b>PGA Tour Golf '96</b> | <b>PGA Tour Golf '97</b> | <b>Philosoma</b> |
|------------------------|-----------------------|--------------------------|--------------------------|------------------|

## HERSTELLER

|              |                      |                      |                      |            |
|--------------|----------------------|----------------------|----------------------|------------|
| Konami, 1995 | Electronic Arts 1996 | Electronic Arts 1995 | Electronic Arts 1996 | Sony, 1995 |
|--------------|----------------------|----------------------|----------------------|------------|

## GENRE

|                    |                   |                    |                    |                    |
|--------------------|-------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Beat'em-Up</b> | <b>Sport: Golf</b> | <b>Sport: Golf</b> | <b>Shoot'em-Up</b> |
|--------------------|-------------------|--------------------|--------------------|--------------------|

## SPIELER

|     |   |     |     |   |
|-----|---|-----|-----|---|
| 1-2 | 1 | 1-4 | 1-4 | 1 |
|-----|---|-----|-----|---|

## ZIRKA-PREIS

|         |          |         |          |         |
|---------|----------|---------|----------|---------|
| 50 Mark | 100 Mark | 70 Mark | 100 Mark | 70 Mark |
|---------|----------|---------|----------|---------|

## WERTUNG

|      |    |      |      |     |
|------|----|------|------|-----|
| ★★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
|------|----|------|------|-----|

## BEMERKUNGEN

|   |   |  |   |  |
|---|---|--|---|--|
| <b>Klassiker-Tip:</b> Konami-Oldiemia! Zwei kompetent umgesetzte Baller-Klassiker (Parodius 1 & 2) auf einer CD. Tolle Action & Musik, witzige Cartoon-Charaktere. Die Vertikal-Shooter sind meist für wenig Geld zu haben. | Statische Hintergründe und eckige Akteure: Schlägerei im Park und auf der Wiese mit wenig spielerischen Feinheiten. | Gediegene, ausgereifte Golfsimulation: Nur zwei Kurse und ohne 3D-Ballflug, dafür aber mit guter Steuerung und tollem Turnier-Modus. | Für Verbesserungen muß man schon die Lupe zücken: Ereignisloser Nachschlag zum edlen Lizenz-Golf. | Abwechslungsreiches Ballerspiel mit mehreren Perspektiven im Weltraum: Viele Render-FMVs, aber viel zu kurz. |
|---|---|--|---|--|





## TITEL

|                |                       |              |                          |                                 |                    |
|----------------|-----------------------|--------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------|
| <b>Pitball</b> | <b>Player Manager</b> | <b>Po'ed</b> | <b>Porsche Challenge</b> | <b>Power Move Pro Wrestling</b> | <b>Power Serve</b> |
|----------------|-----------------------|--------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------|

## HERSTELLER

|                      |               |                      |            |                  |           |
|----------------------|---------------|----------------------|------------|------------------|-----------|
| GT Interactive, 1996 | Funsoft, 1996 | GT Interactive, 1996 | Sony, 1997 | Activision, 1996 | SPS, 1996 |
|----------------------|---------------|----------------------|------------|------------------|-----------|

## GENRE

|               |                       |                    |                  |                         |                      |
|---------------|-----------------------|--------------------|------------------|-------------------------|----------------------|
| <b>Action</b> | <b>Sport: Fußball</b> | <b>Ego-Shooter</b> | <b>Rennspiel</b> | <b>Sport: Wrestling</b> | <b>Sport: Tennis</b> |
|---------------|-----------------------|--------------------|------------------|-------------------------|----------------------|

## SPIELER

|     |   |   |     |     |     |
|-----|---|---|-----|-----|-----|
| 1-4 | 1 | 1 | 1-2 | 1-2 | 1-2 |
|-----|---|---|-----|-----|-----|

## ZIRKA-PREIS

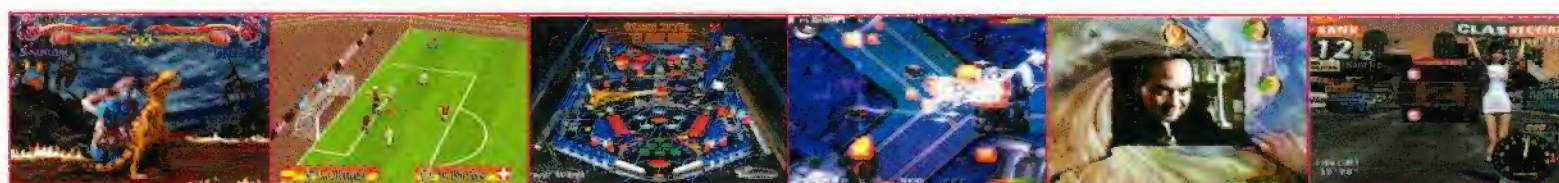
|         |          |         |         |          |         |
|---------|----------|---------|---------|----------|---------|
| 80 Mark | 100 Mark | 80 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 70 Mark |
|---------|----------|---------|---------|----------|---------|

## WERTUNG

|   |    |    |       |     |   |
|---|----|----|-------|-----|---|
| ★ | ★★ | ★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★ |
|---|----|----|-------|-----|---|

## BEMERKUNGEN

|   |   |  |  |   |  |
|---|---|--|--|---|--|
| Schludriger Zukunfts-Sport ohne Designer-Ehrgeiz. Außerirdische Rauheine langweilen Euch mit Fouls und drögem Paßspiel. | Zwar der erste Fußball-Manager auf der Playstation, aber viele Logik- und Grafikfehler trüben den Spaß. | Rabiater Koch schlitzt Aliens in seiner Raumstations-Kombüse auf: Rucklige 3D-Umsetzung ohne Pfiff und Finessen. | Englische Fahrsimulation der Spitzenklasse: Der beste Beweis, daß Action und Realismus keine Gegensätze sein müssen. | Hochklassige Simulation des Show-Sports mit vielen Griffen und guter Grafik: Komplex, hart und motivierend! | Polygon-Tennis bar jeder Finessen, dafür mit vielen sinnlosen Ansichten. Diagnose: Digitaler Tennisarm im fortgeschrittenem Stadium! |
|---|---|--|--|---|--|



## TITEL

|                    |                          |                    |                   |                          |                   |
|--------------------|--------------------------|--------------------|-------------------|--------------------------|-------------------|
| <b>Primal Rage</b> | <b>Prime Goal Soccer</b> | <b>Pro Pinball</b> | <b>Project X2</b> | <b>Psychic Detective</b> | <b>Rage Racer</b> |
|--------------------|--------------------------|--------------------|-------------------|--------------------------|-------------------|

## HERSTELLER

|                   |             |              |               |                       |             |
|-------------------|-------------|--------------|---------------|-----------------------|-------------|
| Time Warner, 1995 | Namco, 1995 | Empire, 1996 | Team 17, 1996 | Electronic Arts, 1996 | Namco, 1996 |
|-------------------|-------------|--------------|---------------|-----------------------|-------------|

## GENRE

|                   |                       |                |                    |                          |                  |
|-------------------|-----------------------|----------------|--------------------|--------------------------|------------------|
| <b>Beat'em-Up</b> | <b>Sport: Fußball</b> | <b>Flipper</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Interactive Movie</b> | <b>Rennspiel</b> |
|-------------------|-----------------------|----------------|--------------------|--------------------------|------------------|

## SPIELER

|     |     |     |     |   |   |
|-----|-----|-----|-----|---|---|
| 1-2 | 1-2 | 1-4 | 1-2 | 1 | 1 |
|-----|-----|-----|-----|---|---|

## ZIRKA-PREIS

|         |         |          |          |         |         |
|---------|---------|----------|----------|---------|---------|
| 60 Mark | 80 Mark | 100 Mark | 100 Mark | 80 Mark | 90 Mark |
|---------|---------|----------|----------|---------|---------|

## WERTUNG

|    |    |     |    |     |       |
|----|----|-----|----|-----|-------|
| ★★ | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★★★ |
|----|----|-----|----|-----|-------|

## BEMERKUNGEN

|   |  |   |   |   |  |
|---|--|---|---|---|--|
| Dino-Keile und Blutfontänen: Chaotische Urzeit-Duelle in Automatenqualität, leider ohne weitergehende Finessen. | Schludriges Bitmap-Gekicke: Fehlende Optionen und enttäuschende Stadion-Grafik sorgen für die gelbe Karte. | Qualität statt Quantität: Detaillierter, einsamer 3D-Flippertisch mit Unmengen von Targets und Modi, leider ohne ausreichendes Styling. | Effektüberladener Horizontal-Shooter, dem klassisch-durchdachtes Spieldesign fehlt: Grafik-Puristen gefällt's trotzdem. | Durchdachtes Film-Experiment für Englischkundige: Ihr löst einen Mordfall per wählbarer FMV-Zuspielung. | Brillantes Action-Rennspiel mit bombastischer Grafik und Tuning-Optionen: Erste Wahl für virtuelle Fahrer. |
|---|--|---|---|---|--|





## TITEL

|                     |                       |                     |                      |               |                        |
|---------------------|-----------------------|---------------------|----------------------|---------------|------------------------|
| <b>Raging Skies</b> | <b>Raiden Project</b> | <b>Rapid Reload</b> | <b>Raven Project</b> | <b>Rayman</b> | <b>Rebel Assault 2</b> |
|---------------------|-----------------------|---------------------|----------------------|---------------|------------------------|

## HERSTELLER

|                |                |               |               |                  |                    |
|----------------|----------------|---------------|---------------|------------------|--------------------|
| Asmik,<br>1996 | Ocean,<br>1995 | Sony,<br>1995 | Cryo,<br>1996 | Ubisoft,<br>1996 | Lucasarts,<br>1996 |
|----------------|----------------|---------------|---------------|------------------|--------------------|

## GENRE

|                              |                    |                    |               |                   |               |
|------------------------------|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|---------------|
| <b>Action-Flugsimulation</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Action</b> | <b>Jump'n'Run</b> | <b>Action</b> |
|------------------------------|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|---------------|

## SPIELER

|     |     |     |   |   |   |
|-----|-----|-----|---|---|---|
| 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1 | 1 | 1 |
|-----|-----|-----|---|---|---|

## ZIRKA-PREIS

|         |          |         |          |         |          |
|---------|----------|---------|----------|---------|----------|
| 80 Mark | 100 Mark | 70 Mark | 100 Mark | 80 Mark | 100 Mark |
|---------|----------|---------|----------|---------|----------|

## WERTUNG

|     |      |     |    |      |     |
|-----|------|-----|----|------|-----|
| ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★ |
|-----|------|-----|----|------|-----|

## BEMERKUNGEN

|  |   |  |  |   |   |
|--|---|--|--|---|---|
| Explosionsinferno und Raketenhagel: Konsequent actionbetonter Flugeinsatz mit Zerstörungs- und Eskort-Missionen. | Zwei hervorragende Vertikal-Ballereien aus der Spielhalle: Action und Spannung satt, der Schwierigkeitsgrad ist justierbar. | Fulminantes Arcade-Geballere mit bombastischen Explosionen und Non-Stop-Dauerfeuer. MANIAC-Fazit: Zu kurz. | Technisch zufriedenstellendes Ballerspiel mit flüssiger "Voxel"-Technik. Diverse Design-Schnitzer und doofe Gegner nerven. | Ach wie niedlich: Grafisch heimeliges Hüpfspiel, das im späteren Verlauf teuflisch schwer wird und grafisch abbaut. | Pompöse Star-Wars-Adaption: Als Rebell fliegt, schießt und latscht Ihr durch zwei CDs voller Sturmtruppen und FMV-Raumer. |
|--|---|--|--|---|---|



## TITEL

|                 |                      |                    |                     |                    |
|-----------------|----------------------|--------------------|---------------------|--------------------|
| <b>Reloaded</b> | <b>Resident Evil</b> | <b>Return Fire</b> | <b>Revolution X</b> | <b>Ridge Racer</b> |
|-----------------|----------------------|--------------------|---------------------|--------------------|

## HERSTELLER

|                  |                 |                   |                  |                |
|------------------|-----------------|-------------------|------------------|----------------|
| Gremlin,<br>1996 | Capcom,<br>1996 | Prolific,<br>1996 | Acclaim,<br>1996 | Namco,<br>1994 |
|------------------|-----------------|-------------------|------------------|----------------|

## GENRE

|                    |                  |                         |                    |                  |
|--------------------|------------------|-------------------------|--------------------|------------------|
| <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Abenteuer</b> | <b>Action/Strategie</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Rennspiel</b> |
|--------------------|------------------|-------------------------|--------------------|------------------|

## SPIELER

|     |   |     |     |     |
|-----|---|-----|-----|-----|
| 1-2 | 1 | 1-2 | 1-2 | 1-2 |
|-----|---|-----|-----|-----|

## ZIRKA-PREIS

|         |          |          |         |         |
|---------|----------|----------|---------|---------|
| 90 Mark | 100 Mark | 100 Mark | 50 Mark | 50 Mark |
|---------|----------|----------|---------|---------|

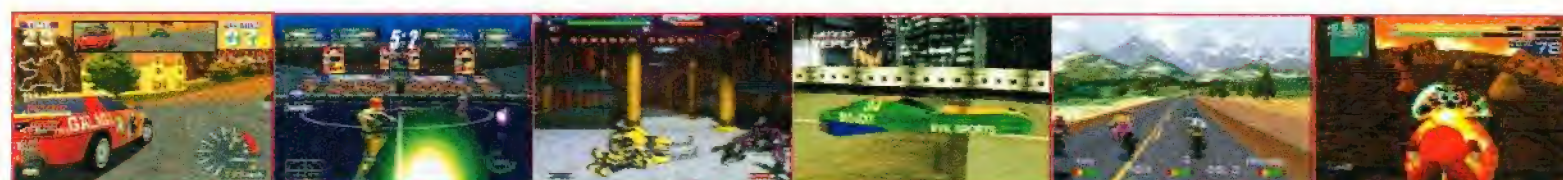
## WERTUNG

|     |      |       |   |       |
|-----|------|-------|---|-------|
| ★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★ | ★★★★★ |
|-----|------|-------|---|-------|

## BEMERKUNGEN

|  |   |  |   |   |
|--|---|--|---|---|
| Etwas träges Ballerspiel mit Metzger-Effekten und gelegentlichen Puzzle-Elementen: Wenig Verbesserungen zum Vorgänger. | Ein verlassenes Gemäuer birgt ein furchtbares Geheimnis: Prima Puzzles und schockierende Effekte um Gen-Versuche. | <b>Musik-Tip:</b><br>Klassische Musik, klassische Action mit strategischer Note: Mit Panzer, Jeep und Sturmgeschütz rennt Ihr gegen schwerbewachte Festungen an, während Eure lärmgeplagten Nachbarn verzweifelt an die Wände klopfen. | Trash im wahrsten Sinne des Wortes: Extrem müllhaltiger Game-Gun-Shooter mit peinlicher Pixel-Grafik. | Absoluter Kult-Klassiker, der seit seinem Erscheinen kaum an Reiz eingebüßt hat und mit Techno-Sound motiviert. |
|--|---|--|---|---|





## TITEL

|                               |             |                             |                  |                  |                 |
|-------------------------------|-------------|-----------------------------|------------------|------------------|-----------------|
| <b>Ridge Racer Revolution</b> | <b>Riot</b> | <b>Rise 2: Resurrection</b> | <b>Road Rage</b> | <b>Road Rash</b> | <b>Robo Pit</b> |
|-------------------------------|-------------|-----------------------------|------------------|------------------|-----------------|

## HERSTELLER

|             |                 |               |              |                      |                |
|-------------|-----------------|---------------|--------------|----------------------|----------------|
| Namco, 1996 | Psygnosis, 1997 | Acclaim, 1996 | Konami, 1997 | Electronic Arts 1995 | Kokopeli, 1996 |
|-------------|-----------------|---------------|--------------|----------------------|----------------|

## GENRE

|                  |               |                   |                  |                  |                   |
|------------------|---------------|-------------------|------------------|------------------|-------------------|
| <b>Rennspiel</b> | <b>Action</b> | <b>Beat'em-Up</b> | <b>Rennspiel</b> | <b>Rennspiel</b> | <b>Beat'em-Up</b> |
|------------------|---------------|-------------------|------------------|------------------|-------------------|

## SPIELER

|     |     |     |   |   |     |
|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 1-2 | 1-4 | 1-2 | 1 | 1 | 1-2 |
|-----|-----|-----|---|---|-----|

## ZIRKA-PREIS

|          |          |         |          |         |         |
|----------|----------|---------|----------|---------|---------|
| 100 Mark | 100 Mark | 50 Mark | 100 Mark | 80 Mark | 90 Mark |
|----------|----------|---------|----------|---------|---------|

## WERTUNG

|       |     |   |   |     |    |
|-------|-----|---|---|-----|----|
| ★★★★★ | ★★★ | ★ | ★ | ★★★ | ★★ |
|-------|-----|---|---|-----|----|

## BEMERKUNGEN

|  |   |  |   |   |  |
|--|---|--|---|---|--|
| Zweiter Teil des "Ridge Racer"-Kults: Dank Rückspiegel spielerisch gehaltvoller. Achtung, verändertes Drift-Verhalten! | Professionell inszeniertes Rabiab-Ballsport mit Polygon-Gladiatoren. Leider trüben kleinere Design-Mängel den Eindruck. | Verkorkstes Roboter-Prügelspiel, in vielerlei Hinsicht katastrophal: Trash-Fans müssen's auf jeden Fall haben! | Technisch und spielerisch mieses Gleiterrennen in der Zukunft: Bar jeder Stärken, nur für anspruchslöse Fans des Automaten. | Hektische Zweirad-Jagd gegen schlagende Biker-Kumpels und Highway-Cops. Ambiente-gerechte Hardrock-Songs. | Mäßige Roboter-Prügelei mit schludriger Polygon-Optik und 29 anwählbaren Stahl-Kämpfen sowie Basteloption. |
|--|---|--|---|---|--|



## TITEL

|                   |                               |                        |                 |                   |                          |
|-------------------|-------------------------------|------------------------|-----------------|-------------------|--------------------------|
| <b>Robotron X</b> | <b>Sampras Extreme Tennis</b> | <b>Samurai Shodown</b> | <b>Sentient</b> | <b>Shellshock</b> | <b>Shockwave Assault</b> |
|-------------------|-------------------------------|------------------------|-----------------|-------------------|--------------------------|

## HERSTELLER

|                |                   |            |                 |             |                      |
|----------------|-------------------|------------|-----------------|-------------|----------------------|
| Williams, 1996 | Codemasters, 1996 | Sony, 1997 | Psygnosis, 1997 | Eidos, 1996 | Electronic Arts 1995 |
|----------------|-------------------|------------|-----------------|-------------|----------------------|

## GENRE

|                    |                      |                   |                  |                    |                    |
|--------------------|----------------------|-------------------|------------------|--------------------|--------------------|
| <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Sport: Tennis</b> | <b>Beat'em-Up</b> | <b>Abenteuer</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Shoot'em-Up</b> |
|--------------------|----------------------|-------------------|------------------|--------------------|--------------------|

## SPIELER

|   |     |     |   |   |   |
|---|-----|-----|---|---|---|
| 1 | 1-2 | 1-2 | 1 | 1 | 1 |
|---|-----|-----|---|---|---|

## ZIRKA-PREIS

|          |          |         |          |         |         |
|----------|----------|---------|----------|---------|---------|
| 100 Mark | 100 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 80 Mark | 90 Mark |
|----------|----------|---------|----------|---------|---------|

## WERTUNG

|   |     |     |    |     |     |
|---|-----|-----|----|-----|-----|
| ★ | ★★★ | ★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ |
|---|-----|-----|----|-----|-----|

## BEMERKUNGEN

|  |  |  |   |  |   |
|--|--|--|---|--|---|
| Stark ruckelnde Polygon-Neuauflage des Williams-Oldies: Roboter-Balleri in über 100 psychedelischen Abschnitten. | Gefälliges Polygon-Tennis mit intelligenten Gegnern, spannendem Spielverlauf und gelegentlichem FMV-Beiwerk. | Technisch enttäuschende Sony-Variante der schwächsten "Samurai"-Episode. Ladepausen und Zoom-Ruckler nerven. | Innovatives Raumstation-Abenteuer, bei dem das Konzept nicht aufgeht: Langeweile trotz selbständig agierender Bewohner. | Panzerschlachten im Hip-Hop-Ambiente: Coole Rapper retten durch Mörser-Feuer den Frieden. Fragwürdige Moral, technisch OK. | Technisch enttäuschende 3DO-Umsetzung mit viel FMV: Düst über die Erde und schießt planlos kurven-de Aliens ab. |
|--|--|--|---|--|---|





## TITEL

|                      |                          |                       |                  |                           |                      |
|----------------------|--------------------------|-----------------------|------------------|---------------------------|----------------------|
| <b>Sim City 2000</b> | <b>Skeleton Warriors</b> | <b>Slam'n'Jam '96</b> | <b>Slamscape</b> | <b>Smash Court Tennis</b> | <b>Soviet Strike</b> |
|----------------------|--------------------------|-----------------------|------------------|---------------------------|----------------------|

## HERSTELLER

|             |                 |                        |              |             |                      |
|-------------|-----------------|------------------------|--------------|-------------|----------------------|
| Maxis, 1996 | Playmates, 1996 | Crystal Dynamics, 1995 | Viacom, 1996 | Namco, 1996 | Electronic Arts 1996 |
|-------------|-----------------|------------------------|--------------|-------------|----------------------|

## GENRE

|                               |               |                          |               |                      |                    |
|-------------------------------|---------------|--------------------------|---------------|----------------------|--------------------|
| <b>Wirtschafts-Simulation</b> | <b>Action</b> | <b>Sport: Basketball</b> | <b>Action</b> | <b>Sport: Tennis</b> | <b>Shoot'em-Up</b> |
|-------------------------------|---------------|--------------------------|---------------|----------------------|--------------------|

## SPIELER

|   |   |     |   |     |   |
|---|---|-----|---|-----|---|
| 1 | 1 | 1-2 | 1 | 1-4 | 1 |
|---|---|-----|---|-----|---|

## ZIRKA-PREIS

|          |         |         |          |          |          |
|----------|---------|---------|----------|----------|----------|
| 100 Mark | 80 Mark | 80 Mark | 100 Mark | 100 Mark | 100 Mark |
|----------|---------|---------|----------|----------|----------|

## WERTUNG

|      |     |     |   |     |      |
|------|-----|-----|---|-----|------|
| ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★ | ★★★ | ★★★★ |
|------|-----|-----|---|-----|------|

## BEMERKUNGEN

|   |   |   |   |  |  |
|---|---|---|---|--|--|
| Superkomplexe Städtesimulation, in der virtuelle Bauherren wochenlang aufgehen. Spielerisch ungeschlagen, technisch peinlich. | Solides Schwertgemetzel gegen die Skelett-Bande aus dem Friedhofsviertel: Bombast-Sound, aber Abwechslungs-Malus. | Bitmap-Dunks in der zoomenden Arena: Dieses Basketball-Spiel glänzt mit flottem Scrolling und Action-Schwerpunkt. | Trashiger Versuch, ein Actionspiel zu basteln: Hoffnungslos mieses 3D-Gedöse mit nervigen Geschicklichkeits-Einlagen. | Schmuckes Vierspieler-Spektakel mit abwechslungsreichen Phantasie-Courts: Nette Gags heben die Stimmung. | Ultraschwerer, dezent ruckelnder Isometrik-Flug mit Unmengen von atmosphärischen FMV-Clips: Gute Unterhaltung für Spiele-Profis. |
|---|---|---|---|--|--|



## TITEL

|                   |                  |                   |                  |               |
|-------------------|------------------|-------------------|------------------|---------------|
| <b>Soul Blade</b> | <b>Space Jam</b> | <b>Space Hulk</b> | <b>Speedster</b> | <b>Spider</b> |
|-------------------|------------------|-------------------|------------------|---------------|

## HERSTELLER

|             |               |                      |                 |                       |
|-------------|---------------|----------------------|-----------------|-----------------------|
| Namco, 1997 | Acclaim, 1996 | Electronic Arts 1996 | Psygnosis, 1997 | BMG Interactive, 1997 |
|-------------|---------------|----------------------|-----------------|-----------------------|

## GENRE

|                   |                          |                         |                  |                   |
|-------------------|--------------------------|-------------------------|------------------|-------------------|
| <b>Beat'em-Up</b> | <b>Sport: Basketball</b> | <b>Action/Strategie</b> | <b>Rennspiel</b> | <b>Jump'n'Run</b> |
|-------------------|--------------------------|-------------------------|------------------|-------------------|

## SPIELER

|     |     |   |     |   |
|-----|-----|---|-----|---|
| 1-2 | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 |
|-----|-----|---|-----|---|

## ZIRKA-PREIS

|         |          |         |          |          |
|---------|----------|---------|----------|----------|
| 90 Mark | 100 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 100 Mark |
|---------|----------|---------|----------|----------|

## WERTUNG

|      |    |     |    |      |
|------|----|-----|----|------|
| ★★★★ | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ |
|------|----|-----|----|------|

## BEMERKUNGEN

|   |  |  |  |   |
|---|--|--|--|---|
| <b>Prügel-Tip:</b><br>Effektgespicktes Schwertspektakel mit überragender audiovisueller Gestaltung. Vor allem das einprägsame Schlagsystem macht Anfängern sofort Spaß, Profis experimentieren mit alternativen Waffen. | Lizenziertes Filmspiel: "NBA Jam"-Clone mit fülligen Monstern und witzigen Warner-Toons: Spielerisch viel zu simpel gestrickt. | Taktisch angehauchte Mech-Gefechte gegen blutrünstige "Genestealer"-Monster: Technisch mäßig, spielerisch gut. | Blech-Gedrängel mit Zeitlimit aus der Vogelperspektive: Spielerisch dürftig, grafisch weitgehend gelungen. | Gehaltvolles Knobel-Ge-hüpfe mit haariger Spinnen-Mutation: Ruhiger, aber fordernder Spielablauf, nette 3D-Effekte. |
|---|--|--|--|---|





## TITEL

|                        |                             |                   |                |            |                 |
|------------------------|-----------------------------|-------------------|----------------|------------|-----------------|
| Spot goes to Hollywood | Stadt der verlorenen Kinder | Star Fighter 3000 | Star Gladiator | Starwinder | Starblade Alpha |
|------------------------|-----------------------------|-------------------|----------------|------------|-----------------|

## HERSTELLER

|              |                 |               |              |                 |             |
|--------------|-----------------|---------------|--------------|-----------------|-------------|
| Virgin, 1996 | Psygnosis, 1997 | Telstar, 1996 | Capcom, 1996 | Mindscape, 1996 | Namco, 1995 |
|--------------|-----------------|---------------|--------------|-----------------|-------------|

## GENRE

|            |           |             |            |           |             |
|------------|-----------|-------------|------------|-----------|-------------|
| Jump'n'Run | Abenteuer | Shoot'em-Up | Beat'em-Up | Rennspiel | Shoot'em-Up |
|------------|-----------|-------------|------------|-----------|-------------|

## SPIELER

|   |   |   |     |   |   |
|---|---|---|-----|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1-2 | 1 | 1 |
|---|---|---|-----|---|---|

## ZIRKA-PREIS

|          |          |         |         |          |         |
|----------|----------|---------|---------|----------|---------|
| 100 Mark | 100 Mark | 80 Mark | 80 Mark | 100 Mark | 60 Mark |
|----------|----------|---------|---------|----------|---------|

## WERTUNG

|     |    |    |      |    |    |
|-----|----|----|------|----|----|
| ★★★ | ★★ | ★★ | ★★★★ | ★★ | ★★ |
|-----|----|----|------|----|----|

## BEMERKUNGEN

|  |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
| Aufwendig inszenierte Isometrik-Jagd durch die Filmgeschichte: Technisch innovationsarm, aber mit guter Steuerung. | Langatmiges Rätselspiel nach Filmvorlage: Steuert Eure träge Heldin durch vorberechnete Düster-Szenarios. | Langsames Düsenjäger-spektakel: Vernichtet Konvois, sammelt Diamanten und dockt mit dem Mutterschiff. | Grafisch bombastisches Geprügel im 3D-Raum: Extravagante Kreaturen üben blitzende Combo-Fatalities. | Schnelles, frustrierendes Gleiterrennen im Weltraum, durch Laser- und Raketen-Extrawaffen geringfügig aufgepeppt. | Lineare FMV-Raumschlacht mit gelungener Grafik. Packende Laserduelle im Asteroidengürtel, leider schnell durchgespielt. |
|--|---|---|---|---|---|



## TITEL

|                 |                      |                        |                          |              |
|-----------------|----------------------|------------------------|--------------------------|--------------|
| Steel Harbinger | Street Fighter Alpha | Street Fighter Alpha 2 | Street Fighter The Movie | Street Racer |
|-----------------|----------------------|------------------------|--------------------------|--------------|

## HERSTELLER

|                 |              |              |               |               |
|-----------------|--------------|--------------|---------------|---------------|
| Mindscape, 1996 | Capcom, 1995 | Capcom, 1996 | Acclaim, 1995 | Ubisoft, 1996 |
|-----------------|--------------|--------------|---------------|---------------|

## GENRE

|        |            |            |            |           |
|--------|------------|------------|------------|-----------|
| Action | Beat'em-Up | Beat'em-Up | Beat'em-Up | Rennspiel |
|--------|------------|------------|------------|-----------|

## SPIELER

|   |     |     |     |     |
|---|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1-8 |
|---|-----|-----|-----|-----|

## ZIRKA-PREIS

|         |         |          |         |          |
|---------|---------|----------|---------|----------|
| 80 Mark | 60 Mark | 100 Mark | 50 Mark | 100 Mark |
|---------|---------|----------|---------|----------|

## WERTUNG

|    |      |      |   |      |
|----|------|------|---|------|
| ★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★ | ★★★★ |
|----|------|------|---|------|

## BEMERKUNGEN

|   |  |  |   |  |
|---|--|--|---|--|
| Konzeptloses, blutiges Baller-Abenteuer in der alienverseuchten Großstadt. Trotz FMV-Bonus reichlich öde. | <b>Preis-Tip:</b> Ryu, Ken & Co auch auf 32-Bit: Bewährt anspruchsvolles Duell-Geprügel, allerdings vor tristen Hintergründen. Wer nicht die aktuellste Grafik braucht, bekommt mit dem günstigen "Alpha" ein motivierendes Elite-Prügelspiel. | Spielerisch keine großen Änderungen. Bessere Hintergründe, allerdings wie der Vorgänger mit langen Ladezeiten. | Digi-Jean-Claude im Nahkampf: Grafisch und spielerisch mit Abstand das schwächste "Street Fighter". | Humoristische Prügeleinlagen und extrem schnelle Grafik beim Cartoon-Grandprix: Spaß und Spannung für die Party. |
|---|--|--|---|--|





## TITEL

**Striker '96**

**Suikoden**

**Super Pang  
Collection**

**Super Puzzle  
Fighter 2 T.**

**Supersonic  
Racers**

**Tekken**

## HERSTELLER

Warner Inter-  
active, 1996

Konami,  
1996

Capcom,  
1997

Capcom,  
1996

Mindscape,  
1996

Namco,  
1995

## GENRE

**Sport: Fußball**

**Rollenspiel**

**Geschicklich-  
keit**

**Denkspiel**

**Rennspiel**

**Beat'em-Up**

## SPIELER

1-4

1

1-2

1-2

1-2

1-2

## ZIRKA-PREIS

70 Mark

100 Mark

100 Mark

100 Mark

80 Mark

50 Mark

## WERTUNG

★★★

★★★★★

★★★★

★★★★★

★★★★

★★★★★

## BEMERKUNGEN

Gradliniges Action-Gebölze ohne große Steuerungsfinessen und Lizenzen. Technisch flüssig inszeniert, doch zu chaotisch.

Reizvoll konstruiertes Rollenspiel, leider nur im schmucklosen 16-Bit-Look dargeboten. Die Story könnte besser sein.

Akkurate Umsetzungen der drei Blasen-Platzer-Automaten: Simple Konzept, fesselndes Leveldesign.

Ausgefeiltes Knobelspiel in "Tetris"-Manier mit den "Street Fighter"-Helden als Tüftel-Experten: Witzig und motivierend.

Lustige Mini-Flitzer im Polygon-Parcours. Frappierende "Micro Machines"-Ähnlichkeiten, leider nur für zwei Spieler!

Eine Legende wird geboren: Noch nicht ganz ausgereift, jedoch mit unbestrittenen Qualitäten und enorm günstig!



## TITEL

**Tekken 2**

**Tempest X3**

**Ten Pin Alley**

**Theme Park**

**Thunderhawk  
2**

## HERSTELLER

Namco,  
1996

Interplay,  
1996

Electronic Arts  
1997

Bullfrog,  
1995

Eidos,  
1995

## GENRE

**Beat'em-Up**

**Shoot'em-Up**

**Sport:  
Bowling**

**Simulation**

**Shoot'em-Up**

## SPIELER

1-2

1-2

1

1

1

## ZIRKA-PREIS

100 Mark

100 Mark

100 Mark

70 Mark

80 Mark

## WERTUNG

★★★★★

★★★★

★★

★★★★★

★★★★

## BEMERKUNGEN

Beat'em-Up-Action der Spitzenklasse: Schnelle und komplexe Schlagmanöver, tolle Grafik und Musik.

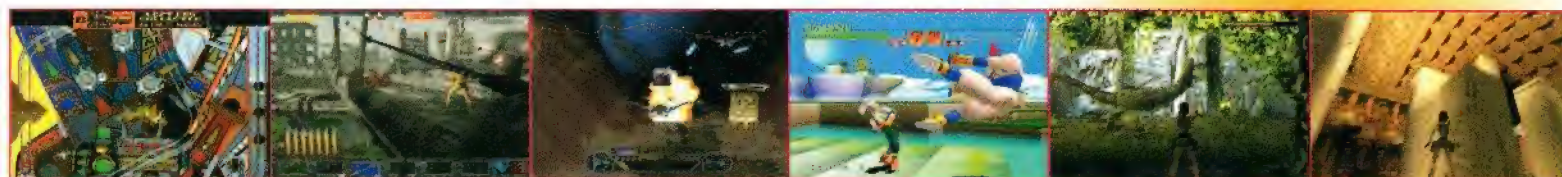
**Remake-Tip:**  
So wird's gemacht: Im Gegensatz zu "Robotron X" eine gelungene Neuauflage eines Oldies. Enorm schnelle 3D-Balleraction mit fulminanten Sound- und Grafikeffekten. Highscore-Jäger schlagen zu.

Hampeliges Hardcore-Bowling, nur für fußkranke Fans: Statt realem Trubel nur popelige Polygon-Werfer.

Gelungene Abwechslung als Freizeit-park-Manager: Maulende Kinder, rostende Karussells und pöbelnde Rocker.

Action total: Mit Dauerfeuer feindliche Panzerstellungen attackieren und Fabriken sprengen. Missionsdesign etwas öde.





## TITEL

|              |                      |                   |                    |                    |
|--------------|----------------------|-------------------|--------------------|--------------------|
| <b>Tilt!</b> | <b>Time Commando</b> | <b>Titan Wars</b> | <b>Total No. 1</b> | <b>Tomb Raider</b> |
|--------------|----------------------|-------------------|--------------------|--------------------|

## HERSTELLER

|              |                      |                        |                  |             |
|--------------|----------------------|------------------------|------------------|-------------|
| Virgin, 1996 | Electronic Arts 1996 | Crystal Dynamics, 1996 | Squaresoft, 1996 | Eidos, 1996 |
|--------------|----------------------|------------------------|------------------|-------------|

## GENRE

|                |                  |                    |                   |                  |
|----------------|------------------|--------------------|-------------------|------------------|
| <b>Flipper</b> | <b>Abenteuer</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Beat'em-Up</b> | <b>Abenteuer</b> |
|----------------|------------------|--------------------|-------------------|------------------|

## SPIELER

|     |   |   |     |   |
|-----|---|---|-----|---|
| 1-2 | 1 | 1 | 1-2 | 1 |
|-----|---|---|-----|---|

## ZIRKA-PREIS

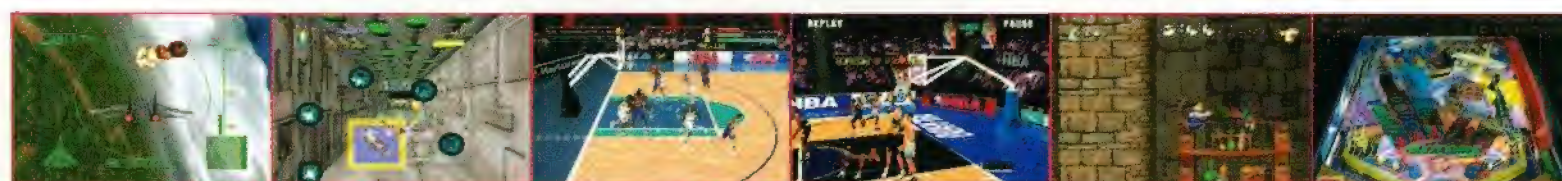
|          |          |         |         |          |
|----------|----------|---------|---------|----------|
| 100 Mark | 100 Mark | 50 Mark | 90 Mark | 100 Mark |
|----------|----------|---------|---------|----------|

## WERTUNG

|     |    |   |       |       |
|-----|----|---|-------|-------|
| ★★★ | ★★ | ★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
|-----|----|---|-------|-------|

## BEMERKUNGEN

|   |   |  |  |  |
|---|---|--|--|--|
| Gelungener Flipper-Sixpack mit deutlichen akustischen Schwächen. 2D- bzw. 3D-Wechsel jederzeit möglich. | Leicht träger Zeitentrip mit viel Abwechslung: Verprügelt Tiger im Neandertal und bewährt Euch im 2. Weltkrieg. | Technisch schwachbrüstiger 3D-Shooter: Knallt phlegmatische Raumer-Formationen ab und kurvt durch Polygon-Felstäler. | Erlesene Prügelaction im Interlace-Modus: Anspruchsvolle Spezialmanöver von Gouraud-Kämpfen, als Bonus ein Simpel-Rollenspiel. | <b>Abenteuer-Tip:</b> Katakomben-Expedition der Spitzenklasse. Volle Bewegungsfreiheit und knifflige Rätsel: Führt Archäologin Lara durch mystische Echtzeit-Gemäuer. Schon jetzt ein Klassiker. |
|---|---|--|--|--|



## TITEL

|                              |                            |                      |                      |                  |                     |
|------------------------------|----------------------------|----------------------|----------------------|------------------|---------------------|
| <b>Top Gun: Fire at Will</b> | <b>Total Eclipse Turbo</b> | <b>Total NBA '96</b> | <b>Total NBA '97</b> | <b>Trash It!</b> | <b>True Pinball</b> |
|------------------------------|----------------------------|----------------------|----------------------|------------------|---------------------|

## HERSTELLER

|                  |                        |            |            |                      |             |
|------------------|------------------------|------------|------------|----------------------|-------------|
| Microprose, 1996 | Crystal Dynamics, 1995 | Sony, 1996 | Sony, 1997 | GT Interactive, 1997 | Ocean, 1996 |
|------------------|------------------------|------------|------------|----------------------|-------------|

## GENRE

|                    |                    |                          |                          |                         |                |
|--------------------|--------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------|----------------|
| <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Shoot'em-Up</b> | <b>Sport: Basketball</b> | <b>Sport: Basketball</b> | <b>Geschicklichkeit</b> | <b>Flipper</b> |
|--------------------|--------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------|----------------|

## SPIELER

|   |   |     |     |     |     |
|---|---|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 1 | 1-8 | 1-8 | 1-2 | 1-2 |
|---|---|-----|-----|-----|-----|

## ZIRKA-PREIS

|          |         |         |         |          |         |
|----------|---------|---------|---------|----------|---------|
| 100 Mark | 50 Mark | 70 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 80 Mark |
|----------|---------|---------|---------|----------|---------|

## WERTUNG

|    |    |      |      |    |     |
|----|----|------|------|----|-----|
| ★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★ |
|----|----|------|------|----|-----|

## BEMERKUNGEN

|  |  |  |   |  |  |
|--|--|--|---|--|--|
| Leicht überdurchschnittliche Jagdflieger-Balleraction mit filmähnlichem Video-Ambiente ohne Pfiff. | Wenig verbesserte 3D-Umsetzung: 3D-Fliegereien mit ruckliger Polygongrafik und stimungsvollem Alien-FMV. | Grafisch exzellentes Simulations-Dunking aus England mit (für Freaks) etwas zu knappem Statistik-Teil. | Penible Weiterentwicklung des Sony-Hits mit konsequenten Verbesserungen: Mehr Daten, detailreichere und intelligentere Spieler. | Innovativer Mix aus Geschick und Tüftelei, leider nicht übermäßig motivierend. Für Video-Handwerker mit Hammer-Faible. | Solides Flipperquartett mit witzigen Mode-Features, einstellbaren 2D- und 3D-Ansichten sowie peppigem Sound. |
|--|--|--|---|--|--|





## TITEL

|                  |                      |                        |                      |                       |                  |
|------------------|----------------------|------------------------|----------------------|-----------------------|------------------|
| <b>Tunnel B1</b> | <b>Twisted Metal</b> | <b>Twisted Metal 2</b> | <b>Vandal Hearts</b> | <b>Victory Boxing</b> | <b>Viewpoint</b> |
|------------------|----------------------|------------------------|----------------------|-----------------------|------------------|

## HERSTELLER

|               |               |               |                 |              |                         |
|---------------|---------------|---------------|-----------------|--------------|-------------------------|
| Neon,<br>1996 | Sony,<br>1995 | Sony,<br>1996 | Konami,<br>1996 | JVC,<br>1996 | Electronic Arts<br>1995 |
|---------------|---------------|---------------|-----------------|--------------|-------------------------|

## GENRE

|               |               |               |                  |                     |                    |
|---------------|---------------|---------------|------------------|---------------------|--------------------|
| <b>Action</b> | <b>Action</b> | <b>Action</b> | <b>Strategie</b> | <b>Sport: Boxen</b> | <b>Shoot'em-Up</b> |
|---------------|---------------|---------------|------------------|---------------------|--------------------|

## SPIELER

|   |     |     |   |     |   |
|---|-----|-----|---|-----|---|
| 1 | 1-2 | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 |
|---|-----|-----|---|-----|---|

## ZIRKA-PREIS

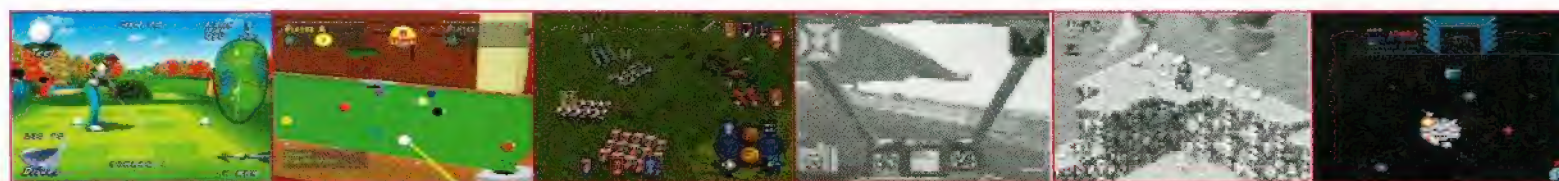
|          |         |         |          |         |         |
|----------|---------|---------|----------|---------|---------|
| 100 Mark | 60 Mark | 90 Mark | 100 Mark | 90 Mark | 50 Mark |
|----------|---------|---------|----------|---------|---------|

## WERTUNG

|      |    |    |      |     |    |
|------|----|----|------|-----|----|
| ★★★★ | ★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★ |
|------|----|----|------|-----|----|

## BEMERKUNGEN

|  |   |  |   |   |  |
|--|---|--|---|---|--|
| Leuchtfeuer:<br>Ballerintensive<br>Schacht-Jagd.<br>Grafisch und<br>akustisch be-<br>eindruckend<br>präsentiert,<br>spielerisch<br>solide. | Wenn nur die<br>Fehler nicht<br>wären:<br>Rucklige, spie-<br>lerisch unaus-<br>geglichene<br>Extrem-<br>Autohatz mit<br>Minen und<br>Raketen. | Willkommen<br>zum Crash-<br>Inferno, zweite<br>Runde:<br>Leichtere<br>Steuerung,<br>mehr Gags und<br>nur marginal<br>weniger Fehler. | Ansprechendes<br>Taktik-Gefecht<br>mit zweck-<br>mäßiger Iso-<br>Grafik und<br>fulminanten<br>Specials: Ein<br>Genre-<br>Highlight. | Komplizierte,<br>grafisch gute<br>Box-Simu-<br>lation, die<br>durch takti-<br>sche Feinheiten<br>Langzeit-<br>Charme<br>entwickelt. | Enttäuschende<br>Version des<br>berühmten<br>Isometrik-<br>Ballerspiels:<br>Ständige Lade-<br>zeiten, unfairer<br>Schwierig-<br>keitsgrad. |
|--|---|--|---|---|--|



## TITEL

|                     |                     |                  |                |              |                                   |
|---------------------|---------------------|------------------|----------------|--------------|-----------------------------------|
| <b>Virtual Golf</b> | <b>Virtual Pool</b> | <b>Warhammer</b> | <b>Warhawk</b> | <b>Whizz</b> | <b>Williams<br/>Arcade's Hits</b> |
|---------------------|---------------------|------------------|----------------|--------------|-----------------------------------|

## HERSTELLER

|                |                  |                    |               |                 |                   |
|----------------|------------------|--------------------|---------------|-----------------|-------------------|
| Eidos,<br>1996 | Acclaim,<br>1996 | Mindscape,<br>1996 | Sony,<br>1995 | Konami,<br>1997 | Williams,<br>1996 |
|----------------|------------------|--------------------|---------------|-----------------|-------------------|

## GENRE

|                    |                       |                  |                                   |                   |               |
|--------------------|-----------------------|------------------|-----------------------------------|-------------------|---------------|
| <b>Sport: Golf</b> | <b>Sport: Billard</b> | <b>Strategie</b> | <b>Action/<br/>Flugsimulation</b> | <b>Jump'n'Run</b> | <b>Action</b> |
|--------------------|-----------------------|------------------|-----------------------------------|-------------------|---------------|

## SPIELER

|     |   |   |   |   |     |
|-----|---|---|---|---|-----|
| 1-4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1-2 |
|-----|---|---|---|---|-----|

## ZIRKA-PREIS

|          |          |          |         |          |         |
|----------|----------|----------|---------|----------|---------|
| 100 Mark | 100 Mark | 100 Mark | 60 Mark | 100 Mark | 70 Mark |
|----------|----------|----------|---------|----------|---------|

## WERTUNG

|     |      |    |     |    |      |
|-----|------|----|-----|----|------|
| ★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ |
|-----|------|----|-----|----|------|

## BEMERKUNGEN

|   |   |   |   |  |   |
|---|---|---|---|--|---|
| Gradliniges<br>Action-Golf mit<br>einfacher, aber<br>durchdachter<br>Steuerung und<br>vier anspruchsvollen<br>Kursen.<br>Ideal für<br>Anfänger! | Altbackene<br>Pool-Simulation<br>(Umsetzung eines<br>PC-Spiels) mit wenig<br>Atmosphäre,<br>aber ausgereif-<br>ter Steuerung. | Überladene,<br>unübersichtliche<br>Schlachtsimulation<br>im fantasievollen<br>"Warhammer"-<br>Universum.<br>Für Fans. | Überbordende<br>Action: Mit<br>dem Fantasy-<br>Bomber durch<br>Canyons und<br>Riesenschiffe,<br>doch B-Movie-<br>Filmschnipsel<br>nerven. | Isometrik-<br>Hüpferei eines<br>zauberhaften<br>Karnickels: Für<br>jüngere<br>Konsolen-Fans<br>interessant,<br>Profis halten<br>Abstand. | Liebevolle<br>Sammlung von<br>kultigen<br>Arcade-Alter-<br>tümern: Spielt<br>u.a. "Robotron:<br>2084" und<br>"Joust" per<br>Emulator! |
|---|---|---|---|--|---|





## TITEL

|                  |         |              |                |                   |
|------------------|---------|--------------|----------------|-------------------|
| Wing Commander 3 | Wipeout | Wipeout 2097 | World Cup Golf | WWF In your House |
|------------------|---------|--------------|----------------|-------------------|

## HERSTELLER

|                         |                    |                    |                  |                  |
|-------------------------|--------------------|--------------------|------------------|------------------|
| Electronic Arts<br>1996 | Psygnosis,<br>1995 | Psygnosis,<br>1996 | US Gold,<br>1996 | Acclaim,<br>1997 |
|-------------------------|--------------------|--------------------|------------------|------------------|

## GENRE

|        |           |           |             |                  |
|--------|-----------|-----------|-------------|------------------|
| Action | Rennspiel | Rennspiel | Sport: Golf | Sport: Wrestling |
|--------|-----------|-----------|-------------|------------------|

## SPIELER

|   |     |     |   |     |
|---|-----|-----|---|-----|
| 1 | 1-2 | 1-2 | 1 | 1-2 |
|---|-----|-----|---|-----|

## ZIRKA-PREIS

|          |         |          |         |          |
|----------|---------|----------|---------|----------|
| 100 Mark | 50 Mark | 100 Mark | 60 Mark | 100 Mark |
|----------|---------|----------|---------|----------|

## WERTUNG

|      |       |       |    |     |
|------|-------|-------|----|-----|
| ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★ | ★★★ |
|------|-------|-------|----|-----|

## BEMERKUNGEN

Etwas schlam-pige Um-setzung eines epischen PC-Weltraum-dramas: Auf vier CDs ausgeliefert, her-vorragende FMV-Qualität.

**Preis-Tip:**  
Kultiger Gleiter-Krieg, der mit Überlegener Technik den Playstation-Ruf als 3D-Monster festigte. Auch im Angesicht des Nachfolgers überzeugt Teil 1 mit rasanter Renn-Action und spritziger Musik.

Grafisch durch Licht-Effekte noch stärker, spielerisch dem Vorgänger ebenbürtig: Das Sci-Fi-Kult-Geräte in der zweiten Runde.

Gar gräßlich präsentiertes Schmalspur-Golf mit nur einem (!) Kurs: Nur im Sonderangebot eine Überle-gung wert.

Bis auf neue Charaktere und (leicht deplazierte) Optiken dem "Wrestle-mania"-Vorgänger sehr ähnlich: Rabiater Prügel-Attacken.



## TITEL

|       |                  |       |         |             |
|-------|------------------|-------|---------|-------------|
| Worms | WWF Wrestlemania | X-Com | X-Com 2 | Zero Divide |
|-------|------------------|-------|---------|-------------|

## HERSTELLER

|                  |                  |                     |                     |               |
|------------------|------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| Team 17,<br>1995 | Acclaim,<br>1995 | Microprose,<br>1996 | Microprose,<br>1996 | Zoom,<br>1995 |
|------------------|------------------|---------------------|---------------------|---------------|

## GENRE

|                            |                  |           |           |            |
|----------------------------|------------------|-----------|-----------|------------|
| Geschicklichkeit/Denkspiel | Sport: Wrestling | Strategie | Strategie | Beat'em-Up |
|----------------------------|------------------|-----------|-----------|------------|

## SPIELER

|     |     |   |   |     |
|-----|-----|---|---|-----|
| 1-4 | 1-2 | 1 | 1 | 1-2 |
|-----|-----|---|---|-----|

## ZIRKA-PREIS

|          |         |          |          |         |
|----------|---------|----------|----------|---------|
| 100 Mark | 50 Mark | 100 Mark | 100 Mark | 50 Mark |
|----------|---------|----------|----------|---------|

## WERTUNG

|      |     |       |       |    |
|------|-----|-------|-------|----|
| ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★ |
|------|-----|-------|-------|----|

## BEMERKUNGEN

**Party-Tip:**  
Multiplayer-Spektakel der Superlative: Rabiater Rambo-Raupen killen ihre Feinde mit Ninja-Seil und Schafbombe! Freie Teamnamenwahl und in-formale Bündnisse sorgen für den Ausnahmezustand.

Zehn Hiebe für den Gürtel: Technisch et-was abge-speckte Automaten-umsetzung, Action und Combos total.

Als Abwehr-Vorsitzender plant Ihr Gegenmaß-nahmen nach einer Alien-Landung und untersucht iso-metrische Fundorte.

Mehr Verteidigungs-Strategie: Diesmal greifen Unterwasser-Rüpel an und drohen mit der Flosse: Forscht und kämpft!

Grafisch ein-fallsreiches und meist fehler-freies, dafür spielerisch durchschnittliches Polygon-Gekloppe mit Rüstungs-Extra.



# Spielst Du mit der PlayStation oder sie mit Dir?

Andere Spielekonsolen kommen in den Schrank. Die Sony PlayStation kommt überallhin: 24-Kanal-Stereo-Sound für die Ohren, 3D in Echtzeit für die Augen und (was sonst) CD-ROM-Technologie für den Raum dahinter. Und dann erst die 200 Spiele, die dir das Adrenalin in jede Zelle deines Körpers pumpen! Hier hast Du mehr Möglichkeiten, als irgendwo anders, in faszinierende Welten einzutauchen. (Aber auch, heillos unterzugehen...)



Jetzt für  
unglaubliche

**299,-\***

\*unverbindliche Preisempfehlung

**200 Spiele**    **3D in Echtzeit**

**CD-ROM-  
Technologie**



**It's not a game**





# SAG DIE WAHRHEIT

... und schick' sie an:  
CYBERMEDIA Verlags GmbH · Stichwort: Umfrage  
Wallbergstraße 10 · 86415 Mering

Wir wollen **Eure Meinung**: Wenn Ihr die folgenden Fragen beantwortet, gestaltet Ihr den zukünftigen **Heftinhalt** nicht nur aktiv mit, Ihr habt auch die Chance, einen **schnuckligen Preis** zu gewinnen: In Zusammenarbeit mit Sega verlosen wir einen **Saturn** mit 2 erstklassigen Spielen. Wenn Ihr mitmachen wollt, müssen Eure (ausreichend frankierten) **Antwortbriefe** bis zum **20. Juli** in der Redaktion eintreffen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

## 1. Welche Konsole besitzt Du?

- ☐ Sony Playstation
- ☐ Sega Saturn
- ☐ Nintendo 64
- ☐ 16-Bit-Konsole(n)
- ☐ Klassiker (VCS bis NES)

## 2. Welche Konsole willst Du Dir als nächstes kaufen?

- ☐ Sony Playstation
- ☐ Sega Saturn
- ☐ Nintendo 64
- ☐ 3DO M2

## 4. Wie hat Dir diese MAN!AC insgesamt gefallen?

- ☐ Super
- ☐ Gut
- ☐ Ganz nett
- ☐ Mäßig



## 3. Wie haben Dir die folgenden Rubriken gefallen?

super gut nett mäßig mies

- |                          |                          |                          |                          |                          |                       |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Titelseite            |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Editorial             |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Inhaltsverzeichnis    |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | News: Populous 3      |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | News: Fantastic Four  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | News: Rapid Racer     |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | News: Warcraft 2      |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | News: Extreme 6       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | News: Goemon 64       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | News: Agent Armstrong |

super gut nett mäßig mies

- |                          |                          |                          |                          |                          |                             |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Aktuelle News (Schnipsel)   |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Jobs mit Zukunft            |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Import-Tests (Overseas)     |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Spieletests                 |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Playstation-Special         |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 8-Bit-Replay                |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Leserbriefe (Mail)          |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kleinanzeigen               |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Tips & Tricks (Last Resort) |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Vorschau & Co.              |

## 5. Welches der folgenden Hightech-Geräte ist in Deinem Haushalt vorhanden bzw. wird demnächst angeschafft?

- ☐ Dolby Surround
- ☐ 16:9 Fernseher
- ☐ Spülmaschine
- ☐ DVD-Player
- ☐ Laserdisc-Player
- ☐ Videorekorder
- ☐ PC

## 6. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?

- ☐ Auslage am Kiosk
- ☐ Werbung bzw. Erwähnung in anderem Magazin oder Buch
- ☐ Empfehlung durch Freunde
- ☐ Internet (M@N!AC online)

COMET MAGAZIN



**7. Welche anderen Spielermagazine liest Du regelmäßig?**

- ☐ ausländische Magazine
- ☐ PC-Spielermagazine
- ☐ Mega Fun
- ☐ Fun Generation
- ☐ Video Games
- ☐ Fun Vision
- ☐ Total
- ☐ Next Level
- ☐ Nintendo Club Magazin
- ☐ Playstation Magazin
- ☐ Sega Magazin
- ☐ N-Zone
- ☐ 64 Power

**8. Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?**

- ☐ Jugend (z.B. Bravo)
- ☐ Kino (z.B. Cinema)
- ☐ Lifestyle (z.B. Max)
- ☐ Comics (z.B. Micky Mouse)
- ☐ Musik (z.B. Rolling Stone)
- ☐ TV (z.B. TV Spielfilm)
- ☐ Techno (z.B. Raveline)
- ☐ McDonalds Kino News
- ☐ \_\_\_\_\_

**9. Wie stark interessieren Dich folgende Rubriken bzw. Themen?**

|                    | stark                    | geht so                  | kaum                     |
|--------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Poster             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Messeberichte      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Wettbewerbe        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Interviews         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Oldie-Konsolen     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| MANIAC-Personality | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| PC-Spiele          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Spielautomaten     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**10. Welche Hobbies hast Du außer Videospiele?**

- ☐ Musik
- ☐ Fernsehen
- ☐ Computer
- ☐ Kino-/Videofilme
- ☐ Live-Musik, Raves, Konzerte, Discos
- ☐ Sport

**11. Welche Spielgenres gefallen Dir am besten?**

- ☐ Abenteuer
- ☐ Action
- ☐ Beat'em-Up
- ☐ Denkspiele
- ☐ Jump'n'Run
- ☐ Rennspiele
- ☐ Sportspiele
- ☐ Strategie

**12. Helfen Dir die Anzeigen in der MANIAC bei der Kaufentscheidung?**

- ☐ Immer
- ☐ Meistens
- ☐ Selten

**13. Wo kaufst Du normalerweise Deine Videospiele?**

- ☐ Kaufhaus
- ☐ Videospielefachgeschäft
- ☐ Versand

**14. Hast Du oder ein Familienmitglied Zugang zum Internet?**

- ☐ Ja ☐ Nein

**15. Wieviele Spiele kaufst Du im Jahr? \_\_\_\_\_**

**16. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Dein Hobby "Videospiele" aus?**

- ☐ 10 bis 30 Mark
- ☐ 30 bis 100 Mark
- ☐ 100 bis 300 Mark
- ☐ über 300 Mark

**17. Wieviel Personen (Dich eingeschlossen) lesen dieses Exemplar der MANIAC?**

\_\_\_\_\_ Personen

**Persönliche Angaben**

Alter \_\_\_\_\_ Geschlecht \_\_\_\_\_

Anschrift: (Nur interessant, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst)

Name \_\_\_\_\_ Vorname \_\_\_\_\_

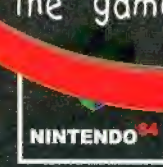
Straße \_\_\_\_\_

Postleitzahl \_\_\_\_\_ Wohnort \_\_\_\_\_

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Datum/Unterschrift: \_\_\_\_\_





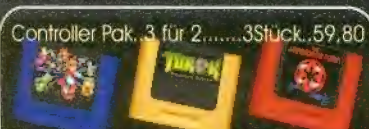
<http://www.acme.netcologne.de>



# 0221 - 240 88 00

## NINTENDO 64

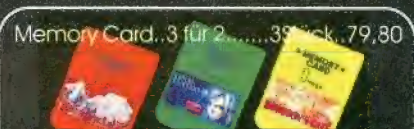
- NINTENDO 64.....299,-
- Controller64 (bunt).....59,90
- Lenkrad64(Mad Catz).....159,90
- Controller Pak (bunt).....29,90
- Controller Pak 1K.....44,90
- Adapter.....59,90
- Blast Corps.....119,90
- Fifa64.....129,90
- Int. Super Star Soccer.....149,90
- Mario 64.....99,90
- Mario Kart64.....129,90
- Pilotwings 64.....119,90
- Star Wars.....139,90
- Turok.....139,90
- Wave Race 64.....99,90



ab sofort liefern wir alle N64-Hard/Softwarebestellungen mit 12 aktuellen Software-Stickern für Dein Controller-Pak aus - natürlich kostenlos !!!

## PlayStation

- PlayStation (PSX).....299,-
- PSX+Tekken.....345,-
- PSX+Ridge Racer.....345,-
- Controller (bunt).....49,90
- Controller (Sony).....44,90
- Controller Alps.....89,90
- Analog/digital Controller.(Sony).....59,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card (24MEG).....109,90
- Namco Fighting Stick.....109,90
- RGB-Scart-Kabel.....ab 29,90
- Laserpointer-Gun.....129,90
- Lenkrad (Mad Catz).....149,90
- Umbachip (jp&us).....39,90
- Multinorm-Umbau.....89,90



ab sofort liefern wir alle PSX-Hard/Softwarebestellungen mit 20 aktuellen Software-Stickern für Deine Memory-card aus - natürlich kostenlos !!!

## PlayStation

- Micromachines V3.....99,90
- Monster Truck.....99,90
- NBA Hangtime.....89,90
- NBA Jam Extreme.....89,90
- NBA Live '97.....89,90
- NHL Hockey '97.....89,90
- NHL Face Off '97.....89,90
- Overblood.....99,90
- Pandemonium.....89,90
- Porsche Challenge.....79,90
- Rage Racer.....99,90
- Rally Cross.....89,90
- Rebel Assault II (2 Disc).....109,90
- Samurai Shodown.....84,90
- Sentient.....89,90
- Soul Blade.....99,90
- Syndicate Wars.....99,90
- Speedster.....99,90
- Sulkoden.....99,90
- Super Star Soccer Deluxe.....89,90
- Tenka.....99,90
- Total NBA '97.....84,90
- Vandal Hearts.....99,90
- V-Rally.....99,90
- Virtua Pool.....89,90
- Warcraft II.....99,90
- Wild Arms (us).....119,90
- Wing Commander IV.....99,90

## PlayStation PLATINUM

- Air Combat.....49,90
- Alien Trilogy.....49,90
- Battle Arena Toshinden.....49,90
- Cool Boarders (jp).....49,90
- Destruction Derby.....49,90
- Dragon Ball Z (jp).....49,90
- Need For Speed.....49,90
- Overblood (jp).....49,90
- Ridge Racer.....49,90
- Road Rash.....49,90
- Wipe Out.....49,90
- Tekken.....49,90

## プレイステーション Japan

- Ace Combat2.(Flight-Sim).....119,90
- Alundra (Action-RPG).....99,90
- Atelier Marie (RPG).....109,90
- Bounty Sword First (RPG).....119,90
- Bushido Blade (Fighting).....119,90
- Clock Tower II (RPG).....129,90
- Dark Hunter.....129,90
- Defeat Lightning (Race).....119,90
- DEKA4 Tough the Truck (Race).....129,90
- Die Katze v. Schrödinger (RPG).....129,90
- Dracula X (Castlevania).....119,90
- Feda2 (RPG).....119,90
- Final Fantasy IV (RPG).....99,90
- Final Fantasy VII (RPG).....139,90
- Final Fantasy Tactics (RPG).....119,90
- Formel1.....99,90
- I.Q. (Tüftelspiel).....99,90
- Farappa Rappa.....99,90
- Pal (RPG).....129,90
- Poitiers Point (Action Adventure).....119,90
- Reciproheat (Flight).....119,90
- Riot Stars.....129,90
- Run About.....119,90
- Sangoku Musou (Fighting).....119,90
- Sold Out (Band-Sim).....119,90
- Soul Edge.....109,90
- Stressless Lesson (Puzzle).....109,90
- Time Crises+Gun (Ego-Shooter).....159,90
- Tobal2(Fighting).....109,90
- GT MAX Drift Master(Racing).....119,90
- Quantum Gate 1 (Adventure).....119,90

## Merchandise

- Hint-Books.....
- Final Fantasy VII.....29,90
- MK Trilogy.....29,90
- Mario Kart.....29,90
- Soul Blade.....29,90
- Tekken II.....29,90
- Tomb Raider.....29,90
- Turok.....29,90
- Model-Kits.(z.B. FF VII).....34,90
- Poster.....ab 5,00
- TEKKEN II "The Family" DIN A1.....25,00
- Soundtracks.....ab 24,90
- Final Fantasy VII 4CD's.....99,90
- Soul Edge(Single-CD).....24,90
- Special Move Videos.....
- (Tekken II,Soul Edge-NTSC).....59,90

- Agent Armstrong.....89,90
- Broken Helix.....99,90
- Carnage Heart.....89,90
- City of the lost Children.....99,90
- Command&Conquer.....89,90
- Crow: City of Angels.....89,90
- Crypt Killer.....109,90
- Discworld II.....89,90
- Dragonheart.....89,90
- Dungeon Keeper.....99,90
- Excalibur.....89,90
- Fifa Soccer '97.....89,90
- Formel 1.....109,90
- International Super Star Soccer.....89,90
- Independence Day.....99,90
- King of Fighters.....79,90
- Kings Field.....79,90
- Lost Vikings II.....99,90
- Legacy of Kain.....99,90



- Applesed.....39,90
- Armitage III.....39,90
- Battle Angel Alita.....29,90
- Bubblegum Crisis.....39,90
- Devil Hunter Yohko.....49,90
- Doan's Mega.....29,90
- Ghost in the Shell.....39,90
- Lily C.A.T.....39,90
- M.D.Geist.....39,90
- Macross.....39,90
- Plastic Little.....39,90
- Red of Lodoss War.....49,90

## Finanzierung

- Die Spielspaß-Finanzierung
- PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00
- Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00
- ...einfach anrufen



Zülpicher Str. 17  
D - 50674 Köln  
Tel.: 0221-240 88 00  
Fax: 0221-240 00 81

Internet:  
<http://www.acme.netcologne.de>

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr  
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

## Bei uns im Laden...

- \* Softwarerepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- \* Internet-Terminals

**Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken!**  
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.





**DEK DEUTSCHE  
VERSANDSPEZIALIST**

\* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-  
SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER EFN-MESSE IN NÜRNBERG

# THEO KRANZ VERSAND

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße 28

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade 11

**& LÄDEN**

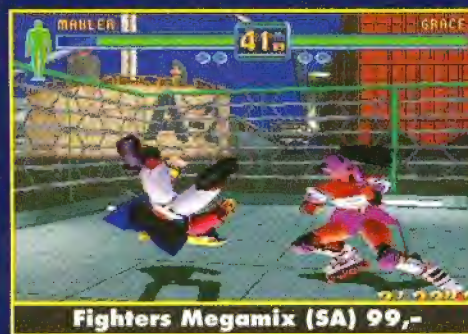
## ANGEBOT DES MONATS



**Alien Trilogy (SA 59,-) (PS 49,-)**



**Pandemonium (SA) 89,-**



**Fighters Megamix (SA) 99,-**



**Bomberman (SA) 89,-**

**JETZT ZUM  
KNALLERPREIS:  
SEGA SATURN  
299,-**

**SONDERAKTION  
SATURN-Geräte liefern  
wir portofrei**

**THEO-KRANZ-VERSAND-  
SEGA-FINANZIERUNG**

**BEISPIEL**  
SEGA SATURN TOMB RAIDER PACK,  
INKL. TOMB RAIDER  
+ 3 DEMO CDs  
**GRUNDPREIS: DM 359,-**

**DM 31,63  
PRO MONAT\***

TEILZAHLUNGSPREIS: 379,61 DM  
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%  
\*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBE-  
HALTICH VOLLJÄHRIGKEIT, VER-  
DIENSTNACHWEIS UND BONITÄTS-  
PRÜFUNG DER FINANZIERENDEN  
BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE  
SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN.  
DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINAN-  
ZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

**SEGA SATURN 299,-**  
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL,  
CONTROL PAD, BATTERIE, SEGA  
TIPS&TRICKS BUCH, 3 DEMO-CDs  
**SEGA SATURN TOMB RAIDER SET 359,-**  
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER  
**SEGA SATURN SEGA RALLY SET 359,-**  
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY  
-NUR SOLANGE VORRAT REICHT-  
**SEGA SATURN WW SOCCER SET 359,-**  
WIE OBEN, INKL. WW SOCCER '97  
-NUR SOLANGE VORRAT REICHT-  
CONTROL PAD ORIG. 44,-  
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. 109,-  
EXPLORER PAD 19,-  
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-  
ARCADE RACER LENKRAD 109,-  
PREDATOR GUN PISTOLE 69,-

**BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-**  
6-SPIELER-ADAPTER 79,-  
BUG TOO! 84,-  
COMMAND & CONQUER 99,-  
CROW CITY OF ANGELS 89,-  
CRYPT KILLER (JUNI) 99,-  
DARK SAVIOR 89,-  
**DARKLIGHT CONFLICT (JUNI) 89,-**  
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 99,-  
DIE HARD ARCADE 94,-  
EXHUMED 94,-  
FIFA SOCCER 97 89,-  
**FIGHTERS MEGAMIX 99,-**  
FRANKENSTEIN (JULI) 89,-  
HEART OF DARKNESS (JUNI) 99,-  
HEXEN 99,-  
INDEPENDENCE DAY (JUNI) 89,-  
KING OF FIGHTERS (JULI) 89,-

**ZUSATZ  
0180 5**

**GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 89,-**  
**MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 99,-**  
**MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-**  
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-  
4-4-2 FUSSBALL (JUNI) 69,-  
ACTUA SOCCER CLUB ED. (JULI) 89,-  
ACTUA TENNIS (JULI) 89,-  
ADIDAS POWER SOCCER 79,-  
AMOK 89,-  
**ANDRETTI RACING 89,-**  
ASSAULT RIGS (JUNI) 69,-  
ATHLETE KINGS 89,-  
BATTLE SPORT (JULI) 84,-  
BATTLE STATIONS 89,-  
BEDLAM 99,-  
BLACK DAWN 89,-

**KRAZY IVAN (JUNI) 89,-**  
**LOST VIKINGS 2 89,-**  
MASS DESTRUCTION 89,-  
MANIC KARTS 89,-  
MANX TT SUPER BIKE 99,-  
MECHWARRIOR 2 99,-  
MEGA MAN X3 (JUNI) 89,-  
MR. BONES 89,-  
NBA LIVE 97 89,-  
NEED FOR SPEED 89,-  
NHL 97 89,-  
NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-  
**PANDEMONIUM (JUNI) 89,-**  
RELOADED (JUNI) 89,-  
RETURN FIRE 89,-  
**SKY TARGET (JUNI) 99,-**

# 0931 /

## NINTENDO 64



**NINTENDO 64 299,-**  
DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER  
CONTROL PAD - GRAU 54,-  
CONTROL PAD - GRÜN (JUNI) 59,-  
CONTROL PAD - GELB (JUNI) 59,-  
CONTROL PAD - ROT (JUNI) 59,-  
CONTROL PAD - BLAU (JUNI) 59,-  
CONTROL PAD - SCHWARZ (JUNI) 59,-  
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-  
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL 69,-  
**MEMORY CARD 1 MEG - ORIG. 34,-**  
MEMORY CARD 1 MEG 44,-  
MEMORY CARD 5 MEG 79,-  
ANTENNENKABEL 39,-

ANTENNENKABEL ORIG. 49,-  
S-VIDEO-KABEL 34,-  
FIFA SOCCER 64 114,-  
**INT. SUPERSTAR SOCCER (JUNI) 139,-**  
**MARIO KART 64 (JUNI) 89,-**  
NBA HANG TIME (JULI) 129,-  
PILOTWINGS 64 109,-  
STAR WARS 129,-  
SUPER MARIO 64 89,-  
MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80  
TUROK DINOSAUR HUNTER 134,-  
**WAVEACE 64 99,-**  
WAYNE GRETZKY HOCKEY (JULI) 129,-



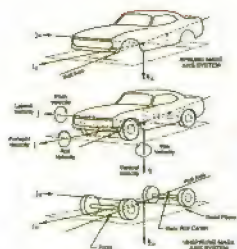
Intern. Super.





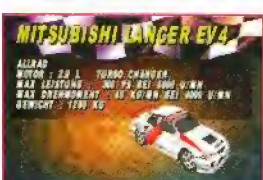
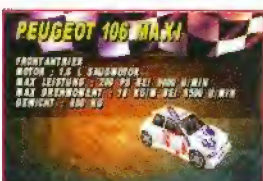


# V-Rally



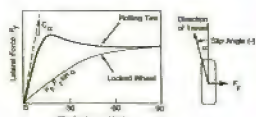
## Elf Fahrzeuge

bilden die Grundlage Eures Rally-Marathons. Infogrames konnte namhafte



Kurze technische Erklärung: Ihr studiert u.a. Drehmoment und Motor-Art.

Fahrzeughersteller für das virtuelle Rennen gewinnen. Auf den Randspalten stellen wir Euch alle Flitzer vor.



Lektion 1 – Kurvenanfahrt: Eure Gegner haben die Kurve außen angefahren und sich somit einen Vorsprung gesichert.

PS Eine grafisch wegweisende Rally-Simulation auf der Playstation – das ist es, was den Sony-Fans noch fehlt. Der französische Hersteller Infogrames sah die Lücke zu "Sega Rally", dem bislang unerreichten Offroad-Epos auf dem Saturn. Doch man wollte nicht nur abkupfern: In wesentlichen Punkten wird der Klassiker übertroffen. In Sachen Streckenauswahl geht "V-Rally" ebenso in die vollen wie beim Punkt Realismus: Zum einen erwarten Euch über dreißig unterschiedliche Kurse in acht grafisch eigenständigen Optiken, wobei die Wetterverhältnisse entscheidenden Einfluß auf das Fahrverhalten haben. Zum anderen modellierte man in monatelanger Arbeit die Über- und Untersteuerung von echten Rally-Autos, simulierte penibel das Crash-Verhalten mit Echtzeit-Berechnungen und rekrutierte mit Ari Vatanen sogar einen Rally-Weltmeister zur Überprüfung des Realitätsgrades.



Abflug: Ihr braucht nur die Böschung zu streifen, und Euer Vehikel überschlägt sich mehrere Male.



Rundflug: Vor jedem Rennen dreht sich die Kamera um das Teilnehmerquartett. Hier der horizontale Splitscreen.



Lektion 2 – Starthilfe: Sofort nach dem "Go"-Signal versucht Ihr, durch einen Schlenker den Vordermann zu "kassieren".

Zusätzlich implementierten die Franzosen elf Sportflitzer bekannter Hersteller wie Mitsubishi, Renault oder Seat. Dafür kippte man in letzter Sekunde zuvor noch als wesentlich

angepriesene Optionen: Der Vierspieler-Modus über Link-Kabel konnte aus Zeitgründen ebensowenig realisiert werden wie ein Streckeneditor, mit dem Ihr ursprünglich Eure eigenen Rallykurs gestalten solltet. In der finalen Version dürft Ihr nur noch zu zweit antreten, doch nach wie vor könnt Ihr selbst entscheiden, ob Ihr im horizontal oder vertikal geteilte Bildschirm loslegt. Grundsätzlich stehen Euch drei Fahrmodi zur Verfügung: Im Arcade-Spiel

müßt Ihr eine Reihe von Kursen innerhalb eng gesteckter Checkpoint-Zeitlimits absolvieren, um zum Folgerennen zugelassen zu werden. Schafft Ihr die vier Rennen der "Easy"-Reihe, erhaltet Ihr Zutritt zu den sechs mittelschweren und zu den acht schweren Arcade-Wettbewerben.

Der zweite Modus ist die Meisterschaft. Hier geht's nicht um Bestzeiten, sondern um Eure Plazierungen im Vergleich zu den anderen drei Mitbewerbern. Ihr absolviert jeweils drei Läufe in jedem der acht Länder, und nur als Erster erhaltet Ihr den Flugschein zum nächsten Austragungsort. Als letzter Modus dient das Zeitfahren zum Üben und zum Aufstellen neuer Bestzeiten. Ein transparentes Geisterfahrzeug markiert (wie bei

Starker Tobak aus Frankreich – und zwar in jeder Beziehung: Zum einen habe ich auf der Playstation noch keine so realistische und technisch perfekte Landschaftsgrafik gesehen. Alleine wegen der sensationellen Optik sollte man sich "V-Rally" besorgen. Andererseits bietet kein Rennspiel so viel Langzeitmotivation wie der Infogrames-Titel: Dazu trägt sicherlich die überragende Streckenvielfalt bei, aber auch die anfangs frustige Steuerung. Die vielen Dreher samt Zeitverlust kosten zwar Anfängern etwas Spielspaß, doch mit Training lassen sich spektakuläre Fahrten samt Super-Slides realisieren. Harsche Kritik entsetzt lediglich der Sound: Die Musik ist lasch, der Sprecher völlig emotionslos. Trotzdem empfehle ich "V-Rally" jedem Playstation-Rennfreund, der mehr Zeit in sein Hobby investieren will als fünf Minuten pro Woche eine schnelle Runde zu drehen. Glückwunsch an das französische Entwickler-Team!

Martin Gaksch



Rüde Rüpel rempeln im vertikalen Zweispieler-Modus aneinander. Besonders die penible Kollisionsabfrage nervt: Sofort kippen die Wagen um, und Ihr verliert viel Zeit.





Auffahrunfall mit Folgen: Statt den vorausfahrenden CPU-Geiern auf die Pelle zu rücken, müßt Ihr sorgfältig überholen.



Mediterraner Stadtausflug: Die Grafik ist enorm flüssig und besticht mit ihrer Fernsicht.

"Mario Kart 64") dabei Eure beste Leistung. Übrigens dürfen auch zwei Spieler gleichzeitig an allen Wettbewerben teilnehmen – bei "Sega Rally" müßt Ihr noch im Duell fahren. Habt Ihr die Auswahl Eures Lieblings-Flitzers (siehe



Die Hölle auf Rädern: Bei der Eis-Rally in Schweden müßt Ihr das Driften schon perfekt beherrschen, um Dreher zu vermeiden.

Die Überstunden der französischen Entwickler haben sich gelohnt: Anfangs werft Ihr zwar vor lauter Kipp- und Dreher-Frust das Joypad an die Wand, doch die etwas seltsame Physik motiviert Euch trotzdem zu immer weiteren Rallys. Schließlich habt Ihr den Dreh 'raus und erste Erfolgserlebnisse stellen sich ein. So sind u.a. die verschiedenen Kurventechniken herausfordernd und vielseitig: "Ridge Racer"-Fans haben damit große Probleme, "Need for Speed"-Freaks fahren noch nachts um halb drei.

Doch neben dem plausiblen Handling und der brillanten Grafik gibt's auch kleine Design-Patzen. Das Verhalten der CPU-Fahrer ist nicht immer nachvollziehbar: Mal sind sie uneinholbar vorne, dann wieder verweist Ihr sie mit Gähnen auf die Plätze. Daß prompte Dreher und unverschuldete Auffahrunfälle oft die sichere Niederlage bedeuten, besiegelt den (geringen) Punkteabstand zu "Porsche Challenge" und "Rage Racer".

Christian Blendl



Rally's coming home: Im englischen Waldgebiet nehmt Ihr eine leichte Rechtskurve. Im Arcade-Modus sorgt ein gnadenlos enges Zeitlimit für Schweißperlen...

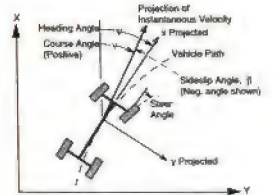
Randspalten) hinter Euch gebracht, geht's schnurstracks auf die Strecke. Sowohl vor als auch während des Rennens könnt Ihr Euren Wagen auf die Strapazen vorbereiten: Je nach Untergrund zieht Ihr Schotter-, Asphalt- oder Schneereifen auf, legt das Über/Unterstellverhalten fest und kümmert Euch um die Getriebeabstimmung.

Nach einer Kamera-Drehung um das Startfeld drückt Ihr aufs Gas und versucht, noch vor der ersten Kurve die anderen Fahrer zu überholen. Schon nach einigen Metern kippt der Rally-Laie jedoch samt Fahrzeug um und muß mühsam zurücksetzen: Bei anderen Rennspielen schrammt Ihr mit geringem

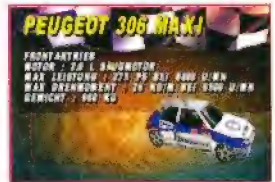
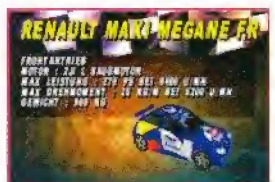
Zeitverlust an der Hecke vorbei, "V-Rally"-Fahrer meiden jeglichen Kontakt mit Mauern, Erhebungen und Böschungen wie der Teufel das Weihwasser: Schon der kleinste Kontakt mit Hindernissen führt zu Schleudertrauma und Überschlag. Berührt nur ein Rad die unscheinbare Grasnarbe, könnt Ihr nicht mehr wie gewohnt steuern. Solcherlei Realismus hat seinen Preis: Hitzköpfe fristen die meiste Zeit in der Senke ihr Dasein, nur besonnene Fahrer tasten sich langsam an das komplexe Fahrverhalten heran und werden immer besser. Im Gegensatz zu Action-Rennern wie "Rage Racer" und Konsorten könnt Ihr nämlich Eure Kurventechniken in vielen Nuancen stetig verbessern: Frühzeitiges Gaszurücknehmen, leichtes Gegenlenken, dosiertes Bremsen oder brachiale Handbrems-Manöver: "V-Rally" ist eine Spielwiese für den ambitionierten Fahrschüler. Habt Ihr einige Runden Übung absolviert und fühlt Euch fit, beginnt Ihr mit dem Studieren der CPU-Gegnerschar.



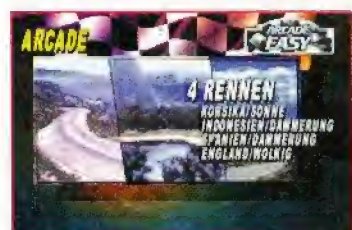
Auweiä, Abflug voraus: Wie in Zeitlupe berechnet "V-Rally" jede der häufigen Crash-Sequenzen in Echtzeit.



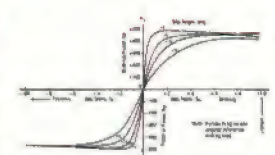
**Allrad vs. Frontantrieb:** Anfänger nutzen die einfache Steuerung des Frontantriebs. Profis meistern verzwickte Allrad-Techniken.



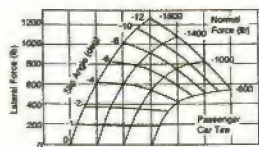
Das dreieckige halbe Dutzend: "Kitcars" sind relativ leicht zu steuern.



Hier seht Ihr die Aufgaben, vor die Euch "V-Rally" stellt: Die drei Arcade-Modi konfrontieren Euch mit vier, sechs bzw. acht Einzelrennen (v.l.n.r.), die Ihr in Folge absolvieren müßt. Rechts eine der Meisterschafts-Intros: Drei Rennen sind pro Land zu fahren.





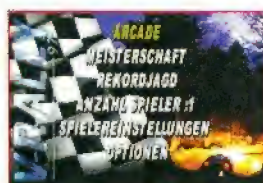


**Die Präsentation** von "V-Rally" ist von vorne bis hinten durchgestylt: Sämtliche Menüs sind stimmig und trotz vielfältiger Optionen sofort verstanden. Neben den grafisch übersichtlichen Bildschirmen

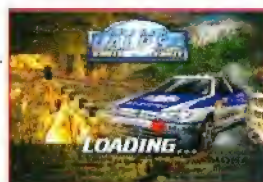


Für eine Handvoll Staub: Einer der Meisterschaftsbildschirme.

für Meisterschafts- und Arcade-Modus zeigt sich auch das Hauptmenü klar strukturiert. Bei jedem Ladevorgang bekommt Ihr durch eine Fotomontage der Region Appetit auf den Kurs.



Das Hauptmenü: Drei Spielmodi, im Options-Menü speichert Ihr Eure Erfolge.



Kurze Ladezeiten, schicke Lade-Optik: Jedes Land wird so vorgestellt.



Dieses Wetter beim Duell: Technisch ist der Split-Screen-Modus ein Juwel. Selten bot ein Rennspiel so viele Details.

Diese fieson Gesellen sind nämlich nicht nur unberechenbar, sondern verwirkeln Euch oft in gemeine Unfälle: Mal fahren sie wie ein Rudel Lemminge hintereinander die Ideallinie, dann wieder verwirkeln sie sich in spektakuläre Unfälle, drücken Euch zur Seite und rammen unvermittelt von hinten. Allerdings machen auch die Computerfahrer individuelle



| Titel                             | V-Rally  | Sega Rally  | Porsche Challenge   | Rage Racer   |
|-----------------------------------|--|---|---|--|
| System                            | Playstation  | Saturn  | Playstation   | Playstation  |
| Veröffentlichung                  | 1997   | 1995  | 1997  | 1996   |
| Anzahl Grafik-Sets                | 8  | 4   | 4   | 1  |
| Interaktive Strecken              | Nein   | Nein  | Ja  | Nein   |
| Wetter-Einfluß                    | Ja   | Nein  | Nein  | Nein   |
| Streckenanzahl                    | 42+6   | 4   | 4+4   | 4  |
| Tuning-Möglichkeit?               | Ja   | Ja  | Nein  | Ja   |
| Anzahl der Autos                  | 11   | 2+1   | 1   | 12+  |
| FEATURES-WERTUNG                  | ★★★★★  | ★★★★★   | ★★★★★   | ★★★★★  |
| Anzahl der Spieler                | 1-2  | 1-2   | 1-2   | 1  |
| Link-Modus                        | Nein   | Nein  | Nein  | Nein   |
| Split-Screen                      | horizontal, vertikal   | horizontal  | horizontal  | Nein   |
| MEHRSPIELER-WERTUNG               | ★★★★★  | ★★★★★   | ★★★★★   | ★★★★★  |
| Konstante Bildrate?               | Ja   | Ja  | Ja  | Ja   |
| Bildaufbau ohne Pop-Ups?          | Ja   | Ja  | Nein  | Ja   |
| Musik-Genre                       | Hardrock   | Pop/Rock  | Pop/Club  | Techno   |
| TECHNIK-WERTUNG                   | ★★★★★  | ★★★★★   | ★★★★★   | ★★★★★  |
| Nachvollziehbare Physik           | Teilweise  | Ja  | Ja  | Teilweise  |
| Realistisches Driften             | Ja   | Ja  | Ja  | Nein   |
| Realistisches Kollisionsverhalten | Nein   | Nein  | Nein  | Nein   |
| REALISMUS-WERTUNG                 | ★★★★★  | ★★★★★   | ★★★★★   | ★★★★★  |
| Spielgeschwindigkeit              | Mittel   | Mittel  | Mittel  | Hoch   |
| Einsteigerfreundlich?             | Bedingt  | Ja  | Ja  | Ja   |
| Steuer-Finessen für Profis?       | Ja   | Ja  | Ja  | Nein   |
| STEUERUNGS-WERTUNG                | ★★★★★  | ★★★★★   | ★★★★★   | ★★★★★  |
| FAZIT                             | Anspruchsvolle Steuerung, Top-Grafik: Simulationslastiger Renner für Profis. | Der Klassiker der Rally-Rennspiele bleibt von der Steuerung her unerreicht. | Trotz Kollisions-Mankos ein Musterbeispiel für hervorragende Action-Simulation. | Action pur statt Realismus: Bedingungslos schnelles Arcade-Rennen. |



Anflug auf die Startgerade: Die statischen Zuschauer sind bereits festgefroren, Ihr laßt den Motor heulen.



Einfache Belegung: Nur wer das Fahrverhalten bereits kennt, sollte mit der Handbremse experimentieren

Gebirgsstraßen, immer auf den deutschen Copiloten lauschend, der Euch Kurven akustisch und grafisch (per Pfeil) früh genug anzeigt. Die Echtzeit-Crashes laufen dafür etwas zu langsam ab, Ihr verliert dabei etwas recht viel Zeit. Musikalisch fahren die französischen Entwickler offenbar nur auf 08/15-Hardrock ab: Wer diese Art von Musik nicht mag, stellt einfach Copilot- und Motorenlautstärke auf ein Maximum und stellt die jaulenden E-Gitarren ab. *cb*



Mit sanfterm Slide nach außen bedrängt Ihr die weiße Gefahr: Gleich überschlägt sich der Konkurrent!

**V-RALLY**

**HERSTELLER**  
Infogrames

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

**GRAFIK**  
89%

**SOUND**  
63%

**SPIELSPASS 86%**

Grafisch wunderschöne Geländetour für Offroad-Profis: Viele Strecken, herausfordernde Drifts und eine Prise Frust.







# Sky Target

## Yu Suzukis

Action-Spektakel "Afterburner" (1987) ging in die Arcade-Geschichte ein: Sprite-Objekte wie Waldstücke oder Flußsegmente wurden auf eine Bitmap-Ebene ge-



Missile-Inferno im Sprite-Gewand: "Afterburner" für den Mega-Drive-Aufsatz 32X erschien 1995.



Um die dicksten Brocken abzuschießen, müßt Ihr Geschützrohre und Düsentriebwerke einzeln anvisieren.

Zwei Jahre nach dem Automaten-Release setzt Sega die "Afterburner"-ähnliche Ballerei "Sky Target" für den Saturn um: Die Sprite-Objekte aus Segas Arcade-Klassiker wurden durch Polygon-jäger und massige 3D-Bosse ersetzt, auch Hintergrundscenarien wie zerklüftete Canyons oder eine südamerikanische Dschungellandschaft werden in Echtzeit berechnet. Sowohl Level-Design als auch die Pad-Belegung sind vom Spielhallenahnen inspiriert: Ihr deckt feindliche Harrier-Jets und futuristische Bumerang-Drohnen mit MG-Salven ein oder dirigiert die Widersacher in die Zielerfassung Eurer Fire-and-Forget-Raketen. Wenn eine Peilmeldung nach der anderen aus den Funklautsprechern knarzt, feuert Ihr Eure Suchraketen ab:



Gefährlicher als Fels-Kollisionen sind im Canyon die Texturverzerrungen: Kein Pixel hält auch nur eine Sekunde still.



Beim Nachtflug werdet Ihr von Pop-Up gebeutel: Die Wolkenkratzer erscheinen von einer Sekunde auf die andere.

Ihr schlingt zwischen den gerasterten Kondensstreifen Eurer Projektile hindurch und weicht Polygon-Trümmern aus. Feindliche Flugzeuge und Helikopter zerplatzen in Vektorensplitters oder verschwinden hinter einer glühenden Bitmap-Explosion, die monströsen Endgegnervehikel dagegen detonieren Stück für Stück und fordern Euer



Im Sturzflug-Level rast Ihr mit Eurer F14 auf die Bitmap-Landkarte zu und nehmt die Feinde von oben auf's Korn.



Bevor Ihr Euch den Missile-Finger plattdrückt, werden die Boss-Titanen aus unterschiedlichen Winkeln präsentiert.

Fliegergeschick mit einem ganzen Splitterregen heraus: Wenn zerstörte Geschütztürme und Panzerplatten durch den Himmel trudeln, kommen auch Fliegerasse ins Schwitzen. Holt Euch bereits vor dem Obermotzgefecht eine altersschwache Propellerma-

schine vom Himmel, sucht Ihr Euch vor dem nächsten Versuch ein anderes Flugzeugmodell aus: Extra für Euren Einsatz wurden vier Vorzeige-Typen der amerikanischen Airforce auf Hochglanz poliert und auf eine rotierende Präsentationsplattform gekart. Neben dem Design unterscheiden sich Missile-Vorrat, Panzerung sowie Steuerung: Die F14

steckt mehr Treffer ein und ist besser bestückt als die "Rafale" – dafür sieht der F14-Pilot beim Wettflug nur noch deren Düsenausstoß. *rb*



Im Militärhangar: Die Fenster verraten Euch die Eigenschaften der vier unterschiedlichen Fliegertypen.

"Sky Target" fehlt der wichtigste Pluspunkt des Vorbilds: Flugdynamik. Weder Nachbrenner-Funktion noch Beschleunigungs-Button wurden belegt – Geschwindigkeitsgefühl kommt zu keiner Sekunde auf. Auch beim Level-Design hat das traditionsreiche Action-Konzept nicht zugelegt: Canyons, Stadtpanoramen und Dschungeldelta wurden zwar aus hübsch texturierten Echtzeitblöcken zusammengebastelt – aber neben der Ausdehnung von der zweiten in die dritte Dimension hat sich an den Kulissen seit 1987 nix geändert. Polygonfehler und aufdringliche Raster-Transparenz stoßen selbst "Afterburner"-Fans auf und verleiden das Neuzeit-Remake. Es ist unverständlich, warum man im Lauf der letzten zehn Jahre kein einziges neues Spielelement einbauen konnte. Übrig bleiben griffige Rock-Riffs und einwandfrei spielbare Nonstop-Action.

Robert Bannert



Andere Versionen  
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

**SPIELSPASS 61%**

**HERSTELLER**  
Sega

**SYSTEM**  
Saturn

**ZIRKA - PREIS**  
100 Mark

**GRAFIK** 59% **SOUND** 62%

Flieger-Action aus "Afterburner"-Guß: Faires und kompromißloses Gebölze – leider ohne Langzeit-Appeal und Fantasie.





## Psychic Force



Die Technik der fliegenden Fäuste: Jeder Eurer Helden beherrscht vier krachende Combos.

**PS** Während japanische Anime-Schläger schon auf dem Super Nintendo durch die Lüfte

schwirren, sind fliegende Zauberer-Keilereien bei uns noch weitgehend unbekannt. In "Psychic Force" flitzt Ihr mit einem von neun Handkanten-Magiern (Endgegner Kieth müßt Ihr Euch erst erspielen) vor idyllischen bis düsteren Wald- und Großstadthintergründen durch einen begrenzten Luftraum und vermöbelt Euren humanoiden oder digitalen Kontrahenten mit blitzenden Magie-Geschossen und satten

### Andere Versionen

Es sind keine Umsetzungen geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 12/96.

Hieben. Dabei sind Steuerung und Kollisionsabfrage pixelgenau: Da sich Eure Krieger jedoch wie Raumschiffe durch die Luft steuern, entwickeln sich die meisten Kämpfe zu langweiligen Flugstunden mit Zufallstreffern, taktische Kunststückchen sind unmöglich. Außerdem wirken die klobigen Krieger mit ihren Clipping-Fehlern hingschludert, die Computergegner sind obendrein dezent dämlich. Dafür hauen Taito's Musikanten mit fetzigen Synthieklingen auf den Putz, Fans skurriler Spiele schauen mal rein. *oe*

| SPIELSPASS 52%   |       |
|--|-------|
| HERSTELLER   |       |
| Taito  |       |
| SYSTEM   |       |
| Playstation  |       |
| ZIRKA - PREIS  |       |
| 100 Mark   |       |
| GRAFIK   | SOUND |
| 60%  | 74%   |
| Magische Polygonkeilerei hoch in der Luft: Steuerung und Kollisionsabfrage sind prima, Zufallstreffer und Grafikfehler vermiesen die Schlacht. |       |

Entwickler SNK, J

## Samurai Shodown 3



Stürmisches Duell: Haohmaru wirbelt Euch seinen tosenden Tornado um die Ohren.

**PS** Während Saturn-Besitzer den SNK-Samurais mit einer RAM-Erweiterung auf die Sprünge hal-

fen, müssen Playstation-Fans gelegentliches Ruckeln und geschrumpfte Körpermaße akzeptieren: Mit einem von zwölf mittelalterlichen Helden stürmt Ihr in der Automatenumsetzung "Samurai Shodown 3" mit wahlweise defensivem oder offensivem Special-Sortiment verträumte Schneelandschaften und kahle Felswüsten. Mächtige Schwertstrieche und krachende Combos vernichten Euren Gegner

im zeitbegrenzten Duell. Verliert Ihr im Kampf Eure Waffe, wehrt Ihr Euch mit bloßen Fäusten. Doch selbst im Vergleich mit der langsamen Saturn-Version bewegen sich die Playstation-Krieger träge, die Hintergrundtapeten wirken trist und das gemächliche Geisha-Gezupfe monoton. Doch das geniale Spielprinzip ist trotz der technischen Mängel nicht kleinzukriegen: "Samurai Shodown 3" fesselt mit ausgefallenen Charakteren, taktisch vielseitigen Specials und nervenaufreibenden Duellen im Kampf um die verhakten Waffen. *oe*

| SPIELSPASS 79%  |       |
|---|-------|
| HERSTELLER  |       |
| Sony  |       |
| SYSTEM  |       |
| Playstation   |       |
| ZIRKA - PREIS   |       |
| 100 Mark  |       |
| GRAFIK  | SOUND |
| 61%   | 67%   |
| Spannende Schwertduelle mit anwählbarem Special-Sortiment und ausgefallenen Krieger: Monotoner Soundtrack und Grafikruckeln bremsen den Prügelrausch. |       |

### Andere Versionen

"Samurai Shodown 3" ist für das Neo Geo (MAN!AC 2/96, 83% Spielspaß), sowie den Saturn (Import-Test in MAN!AC 1/97, 80% Spielspaß) erhältlich.

# Es liegt allein in deiner Hand,



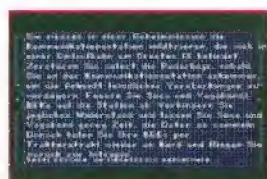


# Wing Commander 4



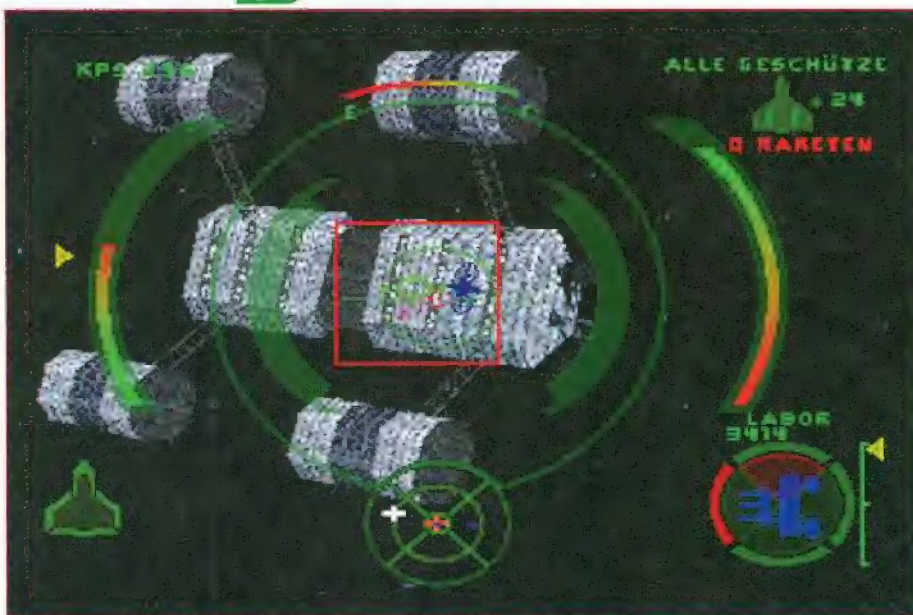
## Als Farmer

wollte sich Euer Alter-Ego Colonel Blair (Mark Hamill) nach dem Krieg zur Ruhe setzen, doch ständige Unruhen mit den aufmüpfigen Grenzwelten halten Euch im Cockpit. Erst nach und nach erkennt Ihr, daß auch bei der Konföderation nicht nur ehrenvolle Offiziere Dienst tun. Eure Konsequenzen führen Euch zur anderen Seite: Ihr



FMV-Ereignisse im Confed-HQ und auf der "Intrepid" (ganz oben), darunter erkennt Ihr das Briefing, mit dem Ladezeiten überbrückt werden.

kämpft in einem gnadenlosen Freiheitskampf gegen Euren alten Vorgesetzten. Admiral Tolwyn.

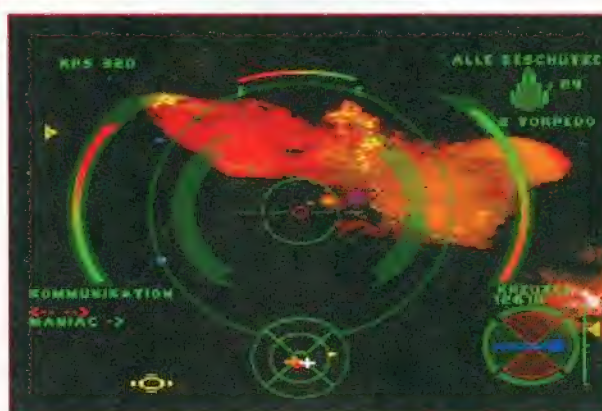


Eine schutzlose Raumstation: Durch Detail-Fotografien informiert Ihr das Oberkommando.

**DS** Im jüngsten Teil der "Wing Commander"-Serie ist das feindliche Katzenreich Kilrah endgültig besiegt, denn im Finale des dritten Teils hat Colonel Blair die letzte Zuflucht der erbitterten Feinde vernichtet. Doch aus dem angestrebten Farmer-Dasein des "Wing Commander"-Veteranen wird nichts: Die innenpolitisch zerstrittene Konföderation leidet unter Sabotage und Guerilla-Angriffen der "Grenzwelten". Diese Gebiete, im Krieg noch mit der Allianz verbündet, versuchen mit Gewalt, sich aus der wirtschaftlichen Knebelung der Konföderation zu befreien. Um die Gewaltakte zu beenden, steigt der vom langen Kampf zermürbte Blair wieder ins Cockpit. Spieltechnisch hat sich nichts geändert: Nach wie vor besteht "Wing Commander" aus actiongeladenen Raumge-



Mit der Deck-Karte erspart Ihr Euch das Herumgelatsche: Rote Punkte markieren obligatorische Gesprächsrunden.



Billige Effekte trotz Millionen-Budget: Getroffene Jäger verschwinden hinter einer pixeligen Bitmap-Explosion.

fechten, die durch Filmsequenzen, Team-Plaudereien und Briefings zusammengehalten werden. Befindet Ihr Euch z.B. auf der Raumstation Lexington, spaziert Ihr zum Hauptterminal (hier legt Ihr Schiffstyp sowie Flügelmann fest und speichert auf Karte), besucht das Offizierskasino oder meldet Euch gleich zur Einsatzbesprechung. Gelegentlich ent-



Casino-Alltag: Plaudert mit Euren Flieger-Kumpels und nehmt Stellung zu Gerüchten über den Konflikt.

Frustration, politische Krisen, Werteverlust: Der Krieg ist zuende, die Konföderation zerfällt, und irgendwie ist auch aus "Wing Commander" die Luft raus. Die Motivation, gegen das pöbelnde Kilrah-Katzenimperium zu fliegen, war nämlich ungleich größer als das Gemetzel gegen Menschen und ehemalige Kameraden. Davon abgesehen genießt Ihr auch beim vierten Teil qualitativ und dramaturgisch anspruchsvolle Film-Schnipsel mit gelegentlichen Antwort-Verzweigungen. Technisch machen die Einsätze jedoch wenig Freude: Oft stockt der Handlungsfluß, weil Daten geladen werden. Pixelige Bitmap-Explosionen und umständliche Speicher-Menüführung erwecken den Eindruck einer Schnellschuß-Konvertierung. "Wing Commander 4" ist packende, aber technisch sparsame Action-Unterhaltung für Laser-Fans ohne moralische Bedenken.

Christian Blendl



Komplexe Bedienung: Ihr müßt über ein Dutzend Multi-Befehle erlernen, um Euch im Kampf zu bewähren.

scheidet Ihr Euch im Gespräch zwischen zwei möglichen Antwort-Alternativen, deren Auswirkungen zwar nicht immer sofort erkennbar sind, die Rahmenhandlung aber dennoch verändern. Im Weltraum navigiert Ihr zu einzelnen

Checkpoints, leistet Aufklärungsarbeit, gebt Frachtern Transportschutz und vernichtet plötzlich heranrasende Feindjäger mit Laser und Zielsuchraketen. Durch Funksprüche kommandiert Ihr Euren Flügelmann im Gefecht, reizt Gegner zu unüberlegten Manövern und erbittet Landeerlaubnis auf Eurem Trägerschiff.

Habt Ihr eines der vielfältigen Tastenkommandos

vergessen, seht Ihr im Optionsmenü nach und erfahrt dort, wie Ziele erfaßt werden oder wie Ihr zwischen Raketen durchschalten könnt. Nach dem Einsatz erwartet Euch entweder eine lobende Erwähnung beim Kommandanten oder die formlose Entlassung aus dem aktiven Dienst.

Im Laufe der Geschichte wechselt Ihr die Seite: Nach einer dramatischen Überleuferjagd helft Ihr den Rebellen, sich gegen die fragwürdigen Allianz-Bestrebungen durchzusetzen. *cb*

76%

SPIELSPASS



HERSTELLER

Electronic Arts

SYSTEM

Playstation

ZIRKA-Preis

100 Mark

|        |       |
|--------|-------|
| GRAFIK | SOUND |
| 73%    | 79%   |

Routinemäßige Umsetzung des PC-Mammutprojekts: Technisch durchschnittliche Raumkämpfe im edlen FMV-Ambiente.

AB 16

## Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. "Wing Commander 3" hat in MANIAC 5/96 82% Spielspaß erhalten, wird aber nun auf 79% abgewertet.



# Battle Arena Toshinden 3



**PS** 1995 sorgte "Toshinden" für Furore im Beat'em-Up-Lager: Gegen die gigantischen Spezialeffekte und die mystische Akustik des ersten Playstation-3D-Prüglers wirkte "Virtua Fighter" auf dem Saturn recht matt – spielerisch war der Sega-Titel jedoch klar stärker. Sequel für Sequel nützte Takara die Spielmechanik aus: Zwar wurde auch die dritte "Battle Arena Toshinden"-Episode mit neuen FX, Spezialmanövern und vier unverbrauchten Charakteren bereichert, technisch wirkt das Gerangel aber mittlerweile angestaubt: Ob bis zum Kinn gerüsteter Endgegner, haariges Schneemonster oder zuckersüße Geisha – auf Texturen-Tracht verzichten die Charaktere weitgehend. Zumindest Shading-Gliedmaßen und Light-Sourcing-Effekte verschönern die Animationen, außerdem wurden Effekthascherei und Anime-Ambiente auf die Spitze getrieben: Zerlegt Euch Dandy David mit seiner Motorsäge oder jagt Nagisa Eurem Charakter eine Kugel in die Brust, explodiert der Bildschirm in einem gleißenden Transparenzinferno. Für brachiale Kombos wird der Hintergrund ausgeblendet: Die Widersacher gehen sich vor einer pechschwarzen Tapete an die Kehle, statt 3D-Kulissen fesseln Feuerwalzen und Anime-typische Energieringe Eure Aufmerksamkeit. *rh*

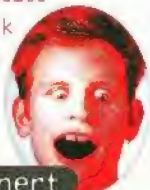
Ex-Obermütz Gaia verprügelt David vor einem riesigen Ziffernblatt.



Im Himalay-Dojo begegnet Elis dem zotteligen Yeti Bayhoa

Schon im zweiten Teil hat mich die Kulisse enttäuscht, jetzt sind mittlerweile kaum noch Hintergrundobjekte vorhanden:

Hier eine Texturen-arme Wand, dort ein Gitter – das war's. Steuerung und Special-Repertoire sind dafür ausgefeilter als beim Vorgänger, die umfangreiche Charakterauswahl fordert auch "Toshinden"-Profis. Takaras Keilerei fesselt mit ausbalanciertem Anime-Flair und toller Spieldynamik, trotzdem muß der technisch verhaltene dritte Teil vor Konkurrenten wie "Tekken" oder "Tobal" zurückstehen: Manövervielfalt und Spielmechanik können sich nicht mit den großen Brüdern messen, weder Gegenattacken noch Kombofacetten möbeln die kantigen Recken auf. Ebenfalls unverständlich: Statt peppiger Musik lauscht Ihr nun relativ öden Klimper-Tracks.



Robert Bannert

| SPIELSPASS  |             |
|-------------|-------------|
| HERSTELLER  | Takara      |
| SYSTEM      | Playstation |
| ZIRKA-Preis | 100 Mark    |
| GRAFIK      | 70%         |
| SOUND       | 68%         |

Enttäuschendes Prügel-Sequel: Die "Toshinden"-Crew hat spielerisch dezent zugelegt, technisch wurde gehörig abgebaut.

Andere Versionen: Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MANIAC 3/97.

im grossartigsten  
Wettkampf seit  
Arthur und Lancelot  
zu bestehen.



Soul Blade „...grenzt fast an ein kleines Wunderwerk.“ „Ein schöneres Hau-Drauf-Vergnügen als auf Namcos Soul Blade gibt es derzeit auf keiner Konsole.“ Video Games 3/97.  
Soul Blade - die hohe Kunst des Schwertkampfes - exklusiv auf Sony PlayStation.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



# Mario Kart 64



Üben bis zum Umfallen: Gerade im Vierspieler-Modus kann ein Turbostart den Sieg bedeuten.



Nette Spielerei am Rande: Neben dem Tachometer und dem Streckengrundriß dürft Ihr auch ein Plazierungsschema auf den Bildschirm klicken.

**Im Vergleich** zum Vorgänger wirken die "Mario Kart 64"-Extras unausgegoren. So besaß der rote Krötenpanzer im 16-Bit-Original eine eigene Kurvenphysik, flitzten bei geschickten Ausweichmanövern vorbei und zogen weite Bögen. Außerdem wart Ihr einem blinkenden Feind mit einem Pilz-Turbo überlegen – während Euch im 64-Bit-Nachfolger die Computergegner oft auch ohne Turboboost an den Reifen kleben.

An "Mario Kart" scheiden sich seit der Super-Nintendo-Version die Geister: Bierernste Rennfahrer stören sich an der putzigen Optik und den fiesen Extras, Kart-Fans verteidigen ihren Liebling mit dem genialen Battle-Modus und den ausgeklügelten Rennstrecken. "Mario Kart 64" soll Kart-Miesmacher und Kulteraugenmuffel endgültig überzeugen. Dank zwei- oder viergeteiltem Bildschirm nehmen bis zu vier Spieler gleichzeitig an der 64 Bit-Rempelei teil.



Im Battle-Modus ballern sich bis zu vier Spieler gegenseitig vom Spielfeld, CPU-Gegner sind leider ausgeschlossen.

Zur Wahl stehen der "Mario Grand Prix" für maximal zwei Spieler, der Duellmodus (ab zwei Spieler), das Zeitrennen (nur allein spielbar) und der Battle-Modus (ab zwei Spieler). Der Grand Prix findet in drei ccm-Klassen statt, die sich nicht durch Streckenaufbau (wie bei "Waverace"), sondern lediglich durch die Geschwindigkeit unterscheiden. Habt Ihr Euch sämtliche Goldmedaillen erkämpft, steht der Weg zu den gemeinen Rückwärtskursen frei. Ihr entscheidet Euch für einen der acht Fahrer: Mario, Luigi oder Pilzkopf Toad, Prinzessin Toadstool, Wario, Koopa, Yoshi und Donkey Kong warten auf einen flinken Steuermann, wobei die Charakterauswahl nicht so spielentscheidend ist wie im Vorgänger. Während Yoshi, Toad und die

Prinzessin schnell beschleunigen und dafür mit einer niedrigen Höchstgeschwindigkeit auskommen müssen, geben Koopa, Donkey und Wario nur langsam Gas und fahren dafür schneller. Mario und Luigi genießen das gesunde Mittelmaß, wobei das Gewicht der Personen die größte Rolle spielt: Wario, Donkey und Koopa rempeln ihre Gegner mit Leichtigkeit von der Strecke und sind deshalb die beliebtesten Raser. Vier Cups zu je vier Rennbahnen stehen zur Wahl: Neben den Lavaseen von Koopa-Castle finden "Mario Kart"-



Auf dem Labyrinthkurs düst Ihr für Bestzeiten nach der Brücke nach links und anschließend sofort nach rechts.



Die umgedrehten Fragezeichen platziert Ihr als Mine für nachfolgende Gegner: Im Getümmel echter Bonuskristalle ist die Falle perfekt. Schleift Ihr den Block hinter Euch her, schützt er Euch vor fiesen Remplern und heranpfeifenden Geschossen.



Die Banane dient ebenfalls als Mine, kann aber nicht nur abgelegt, sondern auch nach vorn geschleudert werden. Habt Ihr eine Staude eingesammelt, schleift Ihr eine Bananenkette hinter Euch her, mit der Ihr ganze Passagen vermiert.



Mit dem Blitz schrumpft Ihr die Gegner zu putzigen Minifeinden, die Ihr locker überholt und bei einer Kollision plattwalzt. Befindet sich ein menschlicher Kontrahent in einer Kurve, schleudert Ihr ihn zusätzlich aus der Bahn, da seine Steuerung kurz aussetzt.



Der Geist ist eine besonders heimtückische Waffe: Mit ihm klagt Ihr dem nächstgelegenen Gegner das Extra. Obendrein seid Ihr für kurze Zeit unsichtbar, ohne – wie im Vorgänger – ständig mit Euren Gegnern zu kollidieren.



Der Pilz dient Euch als Turboboost: Ihr sammelt entweder einen, drei oder den goldenen Pilz auf. Letzterer blinkt nach dem ersten Einsatz auf und ist für eine Weile beliebig oft anwendbar. Fahrt den Schub aus, Dauerfeuerraser bringt der Pilz wenig!



Die zielsuchenden Schildkrötenpanzer gibt es in zwei Ausführungen: Der rote jagt den nächsten Feind vor Euch, der blaue visiert automatisch den führenden Raser an. Der rote Schildkrötenpanzer ist auch im Dreierpack erhältlich und als Schutzschild dienlich.



Den grünen Schildkrötenpanzer könnt Ihr entweder nach hinten abfeuern (unten gedrückt halten) oder geradewegs nach vorn schießen. Auch ihn könnt Ihr im Dreierpack aufsammeln und als Schutzschild um Euch kreisen lassen.



Der Stern verwandelt Euch in ein blinkendes Todesgeschloß. Unsterblich rast Ihr mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegner hindurch, die krachend im Staub landen. Selbst mit einem goldenen Pilz holen Euch die Feinde nicht mehr ein.



# HOT

## Turbo-Boost:

Kurz vor dem Startschuß habt Ihr die Gelegenheit zum traditionellen Turbo-Start: Gebt kurz bevor die dritte Lampe leuchtet Gas, und mit dem richtigen Timing brettet Euer Raser mit brennendem Auspuff davon. Mit Wario, Donkey Kong und Koopa könnt Ihr sogar durch die anderen Gegner hindurchknattern, die schreiend zur Seite purzeln und sich anschließend erst erholen müssen. **Schleudertrauma:** Rast Ihr mit Vollgas in eine Banane, ist der erste Platz noch nicht verloren. Sobald sich Euer Kart dreht, drückt die A-Taste so schnell wie möglich, und Euer Flitzer brettet sofort wieder auf Höchstgeschwindigkeit.

Veteranen 3D-Versionen der spiegelglatten Eisbergbahn, der Matschstrecke und der Wüstenrally wieder. Außerdem stellen Euch hinterhältige Schikanen vor einige Rätsel: Im dichten Berufsverkehr schlängelt Ihr Euch über eine zwei- bis dreispurige Autobahn, wartet vor einem Gleisübergang auf die vorbeischnaufende Bimmelbahn und weicht in der Koopa-Festung stampfenden Felsblöcken und feuerspeienden Statuen aus. Obendrein hat sich Nintendo im Special-Cup ein paar besondere Gemeinheiten ausgedacht: So müßt Ihr Euch im Labyrinth für eine von mehreren Kursvariationen entscheiden und habt im Rennen keine Übersicht über Eure Platzierung. Die Geisterhausstrecke irritiert



Um auf der Insel in die Höhle zu springen, benötigt Ihr einen Pilz: Im Time-Trial könnt Ihr so alle drei Runden abkürzen.

Euch wiederum mit umherfliegenden Fledermäusen, transparenten Geistern und fiesen Kurven ohne Leitplanke. Mit dem Startschuß beginnt eine wilde Schlacht: Mit dem Analogstick legt Ihr Euch in die Kurve, mit "A" gebt Ihr ordentlich Gas. Brettet Ihr zu schnell in eine Biegung, hilft Euch der praktische Hüpfen, mit dem Ihr auch über herumliegende Bananen hopsen könnt. Rast Ihr in eine Sackgasse, legt Ihr mit "B" und "unten" den Rückwärtsgang ein. Schließlich ist auch ein flotter Slide möglich, den Ihr während dem Lenken nach rechts oder links mit A und B auslöst. In bunten Kristallen auf der Fahrbahn sind wie im Vorgänger hinterhältige Schuß-, Schild-, Minen-, Unverwundbarkeits-, Schrumpf-, Beschleunigungs- und Unsichtbarkeitsextras versteckt, die Ihr während den wüsten Rempelen zu Euren Gunsten nutzt. Auf dem Bildschirm informieren Euch Zeit-, Runden- und Platzierungszähler über Eure Leistung, wahlweise ein Tachometer oder



Mit Pilz-Turbos schafft Ihr im Dschungel einen Mega-Sprung und erklimmt eine Hillclimbing-reife Böschung.



Vorsicht vor Krebsen: Knattert Ihr in der Inselbucht über die geheime Sandbank, bleiben alle Gegner hinter Euch.

ein Rennbahnschema bieten Übersicht über Geschwindigkeit und Schikanen. Habt Ihr drei Runden absolviert, wird der Sieger ausgelassen gefeiert. Brutal geht's in vier Kampfarenen zu, wo Ihr Euch mit bis zu drei Kumpels duelliert: Je drei Luftballons müßt Ihr Euren Feinden vom Kart ballern, bis der Sieger feststeht. Dabei brettet Ihr nicht über flache Ebenen, sondern jagt den Feind über wacklige Brücken, stämmige Gebäude, hohe Sprungschancen und gefährliche Steilwandkurven. oe

**Wie** viele andere PAL-Versionen von N64-Titeln kämpft auch "Mario Kart 64" mit der 50-Hz-Bremse: Im Vergleich zur Import-Version knattert Ihr rund 17 Prozent langsamer über den Bildschirm und müßt Euch mit Letterbox-Balken zufriedengeben. Auch am Spielinhalt haben sich Details geändert: Während Wario in der japanischen Version mit dem deutschen Fluch "So ein Mist!" (bei Importfans inzwischen Kult) die Stimmung zum Kochen brachte,

begnügt er sich in der amerikanischen und deutschen Fassung mit unverständlichem Genörgel.

An "Mario Kart 64" kommen Rennspiel-Freunde nicht vorbei: Die 20 Strecken und Arenen sind mit Abkürzungen und versteckten Extras gespickt, Eure Waffen lassen sich mit etwas Übung geschickt für Angriff sowie Verteidigung einsetzen, sind also vielfältig anwendbar. Die Steuerung geht auch im zugegeben etwas langsameren Vienspieler-Modus locker von der Hand, Daumenkrämpfe wie im Vorgänger gibt es nicht. Dafür wirkt "Mario Kart 64" im Vergleich zum 16-Bit-Original etwas unausgeglichener: Dort konnte man alle Extras gegeneinander auskontern und rote Panzer mit cleveren Slides in die Irre führen. Dafür bringen knallbunte Landschaften, düstere Polygonhöhlen, schnucklige Countrysounds und Geheimwege die Rempelstimmung zum Kochen: Die CPU-Gegner liefern Euch heiße Duelle!

Oliver Ehrle



Auf Eurer Memory Card speichert Ihr nicht nur Bestzeiten und Medaillen, sondern auch Time-Trial-Rennen: Eure Kumpels treten anschließend gegen Euren "Geisterfahrer" an.



Hilfe in der Not: Erwischt Ihr den optimalen Slide, verfärbt sich der Rauch hinter Eurem Kart rot.

**82%**

**SPIELSPASS**

**HERSTELLER**  
Nintendo

**SYSTEM**  
Nintendo 64

**ZIRKA-Preis**  
110 Mark

**GRAFIK** 64% **SOUND** 69%

**Rabiate Kart-Raserei mit massig Gehirnpfaden und Spielmodi sowie vorzüglicher Steuerung: Im Mehrspieler-Modus wird's leider langsamer.**

## Andere Versionen

Der Vorgänger "Super Mario Kart" ist für das Super Nintendo erhältlich und ist spielerisch dezent besser als das 64-Bit-Update.



# Carnage Heart

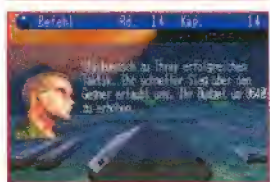
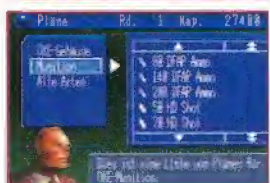


Auf der Mondkarte schickt Ihr Eure Einheiten in den nächsten Kampf, patrouilliert und verteidigt Eure Basen.



Ein neuer MANIAC-Prototyp auf dem Prüfstand: In der Computersimulation analysiert Ihr die Kampfeffizienz Eurer Programmierung mit Hilfe von gewöhnlichen Gegnern.

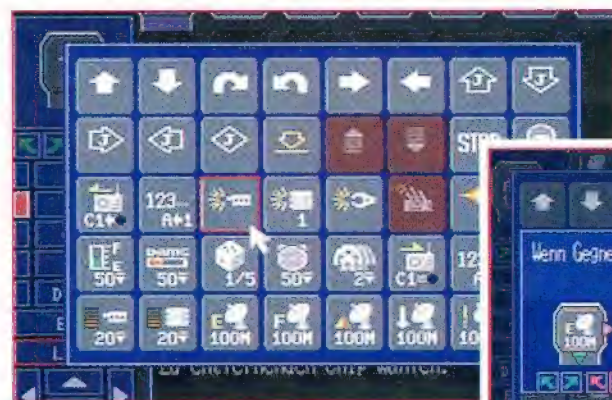
**Neue Technik** hat ihren Preis: Nicht nur Entwicklung und Herstellung von Mechs kostet Euch ein Vermögen, auch das Erwerben von Bauplänen für neue Waffensysteme, Prozessortypen und Schutzschilde leert Euer Konto. Deshalb solltet Ihr mit Eurer neusten Entwicklung so schnell wie möglich eines der vier Szenarios erobern, für überlegene Schlachtzüge kassiert Ihr Bonusprämien.



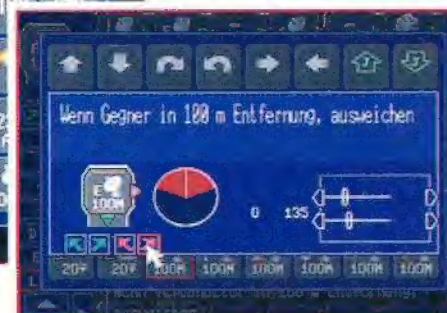
**PS** Auf dem Mond ist die Hölle los: Die Menschheit hat alle Ressourcen der Erde verbraucht, jetzt beginnt der Krieg um die Schürfrechte auf dem Mond. Rücksichtslose Konzerne verteidigen ihre Mondbasen mit programmierten Kampfrobotern, Ihr steigt als Verteidigungs-Manager neu ins Kriegsgeschäft ein. Nachdem Ihr Euch für eine von vier Szenarien bzw. Schwierigkeitsgraden entschieden habt, sitzt Ihr in der Kommandozentrale Eures Konzerns. Eure Aufgabe ist die Konstruktion und Programmierung neuer Kampfdrohnen, mit denen Ihr Gebiet erobert und so zukünftige Entwicklungen finanziert. Nach einem ausgiebigen Einkaufsbummel auf dem weltweiten Waffenmarkt setzt Ihr Euch zunächst ans Reißbrett und bastelt eine mächtige Kampfdrohne zusammen: Drei Drohnen ergeben zusammen eine Kampfeinheit, eine ausgewogene Mischung aus flotten Stürmern und bedächtig stampfenden Kampfkolossen verspricht Erfolg. Habt Ihr Eure Drohnen bis auf die letzte Schraube zusammengestellt, macht Ihr Euch an die Programmierung: Mit kleinen Symbolen für

"Angriff", "Scannen" und "Marschieren" erstellt Ihr ein verzweigtes Schema, das Eure Roboter im Ernstfall stur abspulen. Anfänger lassen sich vom Computer helfen und beginnen erste Gehversuche mit kleinen Modifikationen. Mit etwas Erfahrung und dem Kombinieren verschieden

programmierter Mechs deckt Ihr den Feind schließlich flächendeckend mit Schüssen ein. Spannend wird's im Zweispielers-Modus, wo Ihr mit Eurer gespeicherten Einheit gegen den Elitetrupp eines Freundes antretet. Möge der beste Programmierer gewinnen! oe



Das Kampfprogramm Eures Mechs setzt Ihr mit Icons zusammen: Anfänger modifizieren ein vorgegebenes Programm.



Die Befehle habt Ihr sofort kapiert, ausgeklügelte Programme entwickelt Ihr jedoch erst mit viel Erfahrung.

An "Carnage Heart" wagen sich nur Strategen und Logik-Fetischisten: Das von Zahlen dominierte Strategie-Epos wirkt auf den Durchschnittsspieler trocken und abstrakt. Wer sich jedoch mit der komplizierten Programmieretechnik auseinanderzusetzen und einen ebenbürtigen Kumpel bei der Hand hat, den packt das Konstruktionsfieber: Ihr analysiert stundenlang Eure Kampfstrategien, erwerbt neue Technologien und optimiert das Zusammenspiel Euer Drohnen, um beim nächsten Turnier als überlegener Meisterprogrammierer zu siegen. Solltet kann das technisch unspektakuläre Spiel hingegen nicht überzeugen: Die Missionen unterscheiden sich lediglich durch die Überlegenheit des Feindes, geografische Faktoren spielen keine Rolle. Mein Tip: Legt Euch "Carnage Heart" nur im Verband zu und veranstaltet Turniere!

Oliver Ehrle



Ab auf's Schlachtfeld: Im strategischen Menü schickt Ihr frischgebackene Mecheinheiten in den Kampf.



Mech auf dem Reißbrett: Mit frisch erworbener Technik bastelt Ihr neue Robotermodelle zusammen.

**SPIELSPASS 68%**

**Carnage Heart**

**HERSTELLER**  
Sony

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA-Preis**  
100 Mark

**GRAFIK** 48% **SOUND** 50%

Entwickelt neue Mechs und fiese Kampfprogramme: Beinhardt, trockene Roboter-Strategie, die im Duell mit Kumpels begeistert.

**AB 16**



## IMPRESSUM

**Chefredaktion:** Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt  
**Redaktion:** Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th),  
Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)

**Die Redaktion erreichen Sie unter**  
**Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 47**  
**eMail: ManiacTobi@aol.com / M@N!AC online: www.logon.de/maniac**

**Layout:** Andrea Danzer, Daniel Wagner, Robert Bannert

**Titelgestaltung:** Andrea Danzer

**Titelmotiv:** "V-Rally", © Infogrames

**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12

(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17

**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196

Telefax (0 40) 52 37 196

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Einzelverkaufspreis:** 5,90 DM

**Jahresabonnement** (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

**Bestell- und Abonnement-Service:** Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

**Belichtung:** Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg

**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

**Urheberrecht:** Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1997 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

## INSERENTEN

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| ACME the game company | 65         |
| aRJay Games           | 38         |
| Codemasters           | 100        |
| Freak's Shop          | 71         |
| Fun Games             | 85         |
| G.E.C.                | 23         |
| Gamestore             | 81         |
| Gameshop              | 87         |
| Grobis Gameshop       | 81         |
| GT-Elektronik         | 27         |
| GT Interactive        | 25         |
| Konami                | 19, 35     |
| Laguna Videogames     | 99         |
| Line Edition          | 83         |
| Mega Game Point       | 87         |
| Megaboink             | 27         |
| Metropolis            | 81         |
| Nintendo              | 13         |
| Playcom               | 37         |
| Primal Games          | 87         |
| Psygnosis             | 2, 21, 31  |
| S&S Games             | 87         |
| Sony                  | 62, 73, 75 |
| Test & Take           | 83         |
| Theo Kranz Versand    | 66, 67     |
| Tradelink             | 83         |
| UFO Games             | 87         |
| Zapp Games            | 83         |

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

# FUN GAMES

Video & Computerspiele

Versand  
Verleih  
Verkauf  
Spielclub



**289,-**

### SONY PLAYSTATION

|                      |       |
|----------------------|-------|
| PORSCHE CHALLENGE    | 79,00 |
| DESCENT 2            | 79,00 |
| THE CROW             | 79,00 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 87,00 |
| ADIDAS POWER SOCCER  | 89,00 |

**SONY PLAYSTATION 289,00**

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| CONTROLLER BUNT            | 29,00 |
| ROT/BLAU/GRÜN/GELB/SCHWARZ |       |

### NINTENDO 64

|                     |        |
|---------------------|--------|
| WAVE RACE           | 89,00  |
| TUROK UNCLUT        | 149,00 |
| DOOM 64 US          | 179,00 |
| BLASTOZER JAPAN     | 169,00 |
| 5 VHS KABEL         | 25,00  |
| MEMORY CARD PLUS 4X | 44,00  |

NEED FOR  
SPEED 2  
**85,00**



... SOUL  
BLADE  
**89,00**



... WING  
COMM. 4  
**85,00**



ISS 64...  
**139,00**

### TEST'N BUY

SONY PLAYSTATION SPIELE  
NINTENDO 64 SPIELE

**TESTEN SIE,  
BEVOR SIE KAUFEN**

**KEIN FEHLKAUF MEHR**  
EXKLUSIV FÜR UNSERE KUNDEN  
**INNERHALB VON 14 TAGE**  
BEI NICHTGEFALLEN DES TITELS  
RÜCKERSTATTUNG DES  
KAUFPREISES.

FÜR DIE 14 TAGE BERECHNEN WIR  
EINE SPIELGEBÜHR VON 20,00 DM  
PRO TITEL.  
BEISPIEL: SIE KAUFEN EIN SPIEL FÜR  
99 MARK UND SCHICKEN DIESES  
INNERHALB VON 14 TAGEN AN UNS  
ZURÜCK. SO BEKOMMEN SIE VON UNS  
79 MARK ZURÜCKERSTATTET.

### PC-CD-ROMS

|                        |       |
|------------------------|-------|
| WARRIORS / ORIGINAL    | 15,00 |
| STAR CONTROL 3 / ORIG  | 15,00 |
| X COM TERROR F.T. DEEP | 29,00 |

Annahmeverweigerung berechnen wir 30,00 DM  
AB 250 DM PORTOFREI • 48 STD LIEFERSERVICE

# 07441 95 13 48

oder 95 12 32 • Fax 95 12 39

Forststraße 14 • 72250 Freudenstadt • Mo-Fr 10-20 Uhr • Sa 9-16 Uhr



# Sonic Jam

**Trotz** gewaltigem CD-Speicher hat Sega nur die Jump'n'Run-Module seines Maskottchens auf Saturn-CD gebannt: Die Mega-CD-Episode "Sonic CD" als bislang umfangreichste und musikalisch gelungenste Jump'n'Run-Raserei des Igels und das Mega-Drive-Modul "Sonic Spinball" fehlen in der Sammlung. Auch Sonics Erzfeind Robotnik hatte man einen eigenen Titel spen-



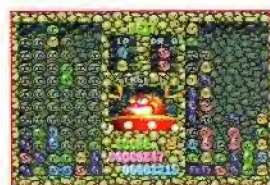
Vorgeschmack auf die neue "Sonic"-Generation? Die effektgeladene "Sonic World" scrollt blitzschnell und glänzt sogar mit einem transparentem Flußlauf.



Sonic und Dr. Robotnik in ihrem ersten Duell (1991): "Sonic the Hedgehog" rief die Highspeed-Hüpfer ins Leben.



Rennen zu den "Sonic"-Fällen: In "Sonic 2" gesellte sich Flugfuchs und Sidekick Tails zu Eurem Helden.

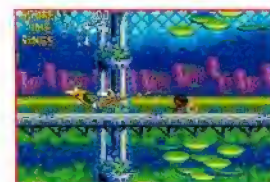


Knobelei gegen Robotniks Blechköpfe: "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" für das Mega Drive (1994).

diert: In "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" konfrontierte Euch der schmierbäuchigen Erfinder in "Columns"-ähnlichen Knobeleyen mit Robotgegnern.



Sonic rollt sich zur Flipperkugel zusammen: "Sonic Spinball" erschien 1993 für das Mega Drive.



Bunt, schrill und chaotisch: Zweispieler-Spaß mit dem Sonic-Clan in "Chaotix" für den 32X-Aufsatz (95).

**SA** Dieser Igel schrieb Videospiegel-Geschichte: Segas rasendes Maskottchen Sonic begleitet die Fan-Gemeinde mittlerweile seit sechs Jahren, in denen der blaue Kugelblitz durch etliche Jump'n'Run-Module für Mega Drive, Game Gear und Master System düste, eine Flipper-Kugel mimte und mit "Sonic CD" sogar ein neues Speichermedium erschloß. Als Hommage an den frechen Jump'n'Run-Profi portiert Segas "Sonic Team" alle vier 16-Bit-Hüpfereien vom Modul auf eine Saturn-CD. Neben Sonics Star-Debüt "Sonic the Hedgehog" findet Ihr auf dem Silberling die Episoden 2 und 3 sowie das Hüpf-Duell "Sonic & Knuckles". Alle vier Titel wurden pixelgenau vom Mega Drive übernommen, Klangeffekte und Musik 1:1 emuliert – auf eine zeitgerechte



Wenige Monster, aber riesengroß und blitzschnell: Das Sega-Maskottchen tobte 1994 durch sein drittes Abenteuer.



Spaziergang ins Grüne: Außer schmucken Polygon-Kulissen wie Palmen und Brücken entdeckt "Sonic" Museen mit Fan-Artikeln sowie Grafik-Attraktionen.



Audio-Renovierung des antiquierten Chip-Gedudels muß der Fan verzichten. Sonic, Tails und Knuckles flitzen ungehemmt durch knallbunte Riesen-Level, lädieren Robotniks fiese Mechanik-Monster und fetzen durch Flipper-inspirierte Highspeed-Kurse. Erprobte Fanatiker, die mit ihrer "Sonic"-Manie protzen wollen, spielen den klassischen Ringelpietz unter "Time Attack" auf Zeit. Ebenfalls neu: Wer die knifflig zu errei-



Clan-Zuwachs: "Sonic & Knuckles" entblößte '94 über einen Adapter-Slot Bonus-Level in anderen "Sonic"-Modulen.

chenden Bonus-Stages bislang nur vom Hörensagen kennt, geht mit der "Bonus Stage"-Option nach Herzenslust auf Ring-Hatz und erlebt zwischen rotierenden Globen sowie 3D-Rutschen technische Höhenflüge der 16-Bit-Epoche. Ein optisches Wunderwerk der aktuellen Videospiegel-Ära findet Ihr im Start-Menü unter "Sonic World". Hier dirigiert Ihr einen rundum schattierten Polygon-Sonic durch knalliges 360-Grad-Terrain. In Palmen-Hainen und Hügelgruppen findet Ihr Ringhorte, neben und auf den Klippen des dreidimensionalen Tals besucht Ihr Galerien mit Tips, Musikstücken und Entwicklerskizzen. rb

Leider hat Sega die Chance vergeben, die spielstarken "Sonic"-Jump'n'Runs technisch aufzuwerten und somit auch die jüngeren 32-Bit-Semester mit dem Igel-Fieber zu infizieren. Die Klassiker-Galerien und vor allem die dreidimensionale "Sonic World" sind zwar nette Gags (wir hoffen auf ein komplettes Spiel in dieser fantastischen 3D-Umgebung), können den vermißten technischen Update aber nicht wettmachen.

Spielerisch ist Euer Igel munter wie und je, dennoch bleibt der neidische Seitenblick auf die Konkurrenz nicht aus – mit "Pandemonium" oder "Sonic 3D Blast" ist der zeitbewußte Spieler besser beraten. So bleibt dem stacheligen Helden nur die Fan-Schar – und die freut sich über den äußerst fairen Preis der "Sonic"-Compilation. Schade nur, daß Audio-Tracks und weitere "Sonic"-Titel (wie z.B. die "Sonic CD"-Episode) fehlen.

Robert Bannert

**Andere Versionen**  
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

74%

SPIELSPASS

**HERSTELLER**  
Sega

**SYSTEM**  
Saturn

**ZIRKA-Preis**  
70 Mark

**GRAFIK**  
63%

**SOUND**  
58%

Vier Module starke Nostalgie-Sammlung für Sonic-Freunde. Technisch längst überholt, aber spielerisch jung geblieben.



# GROB'S GAMESHOP



Alle Sony Spiele dt 89-99,-  
us 119,-  
jp 139,-  
versandkostenfrei!

05522 / 73477

Händleranfragen  
unter:  
05522 / 12200

Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825  
Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

Ladenlokal  
45131  
Essen  
Rüttenscheider Str. 181  
Tel. 0201 / 777225  
Ladengeschäfte können abweichen



Ladenlokal  
40211  
Düsseldorf  
Kölner Str. 25  
Tel. 0211 / 1649409  
Ladengeschäfte können abweichen

## SONY PLAYSTATION

|                       |        |                         |        |
|-----------------------|--------|-------------------------|--------|
| Sony Playstation dt.  | 299,-  | The Crow dt.            | 89,90  |
| Pad                   | 44,90  | Supers. Soccer Del. dt. | 89,90  |
| Padverlängerung       | 24,90  | Tomb Raider dt.         | 89,90  |
| Negcon dt.            | 89,90  | Wing Com. 4 dt.         | 99,90  |
| Memorycard            | 39,90  | Little Big Adv. dt.     | 89,90  |
| Memorycard 360        | 99,90  | Suikoden dt.            | 99,90  |
| Link-Kabel            | 39,90  | Fifa Soccer 97dt.       | 89,90  |
| RGB-Kabel             | 39,90  | Lost Vikings 2 dt.      | 89,90  |
| Gamebuster dt.        | 89,90  | Warhammer dt.           | 89,90  |
| Lenkrod + Pedale      | 149,90 | V. Boxing dt.           | 89,90  |
| Porsche Challenge dt. | 79,90  | Spider dt.              | 89,90  |
| Destruc. Derby 2 dt.  | 99,90  | NBA 97dt.               | 89,90  |
| Rebel Assault dt.     | 99,90  | Comand&Conq. dt.        | 99,90  |
| Pandemonium dt.       | 89,90  | Micro Mach. 3 dt.       | 99,90  |
| Exhumed dt.           | 89,90  | Streetracer dt.         | 79,90  |
| NBA in the Zone 2 dt. | 99,90  | Overblood dt.           | 89,90  |
| X-COM 2 dt.           | 89,90  | Tekken 2 dt.            | 109,90 |
| Contra dt.            | 89,90  | Hexen dt.               | 89,90  |
| FORMEL 1 dt.          | 109,90 | Player Manager dt.      | 89,90  |
| Need for Speed 2 dt.  | 89,90  | Syndicate Wars dt.      | 89,90  |
| Street Fighter A. 2   | 89,90  | Twisted Metal 2 dt.     | 89,90  |
| Resident Evil PAL     | 89,90  | Wipeout 2097 dt.        | 99,90  |
| Soviet Strike dt.     | 89,90  | Total NBA 97 dt.        | 79,90  |
| Baphomets Fluch dt.   | 89,90  | Stadt d. v. Kinder dt.  | 89,90  |
| Black Dawn dt.        | 89,90  | Legacy of Kain dt.      | 89,90  |
| 2 Xtreme dt.          | 79,90  | Monster Trucks dt.      | 99,90  |
| NHL 97 dt.            | 89,90  | Excalibur dt.           | 99,90  |
| Virtua Pool dt.       | 89,90  | Vandal Hearts dt.       | 99,90  |
| V-Rally dt.           | vorb.  |                         |        |
| Jet Rider dt.         | 79,90  |                         |        |
| Mechwarrior 2 dt.     | 89,90  |                         |        |
| Crash Bandicoot dt.   | 109,90 |                         |        |
| Tenka dt.             | 99,90  |                         |        |
| Decent 2 dt.          | 89,90  |                         |        |
| Soulblade dt.         | 99,90  |                         |        |
| Rage Racer dt.        | 99,90  |                         |        |

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ...  
**PowerStation**  
In engl., 132 Seiten Lösungen,  
Tips, Tricks und Cheats  
zu aktuellen Playstation Spielen  
Jetzt testen  
17,50 DM

## N 64

|                     |        |
|---------------------|--------|
| N 64 dt.            | 299,-  |
| Mario 64 dt.        | 99,90  |
| Pilot Wings 64 dt.  | 119,90 |
| Pad dt.             | 59,90  |
| Turok engl. Pal     | 149,90 |
| Superstar Socc. dt. | 139,90 |
| Wave Race 64 dt.    | 99,90  |
| Fifa Soccer 64 dt.  | 129,90 |
| Shadow Empire dt.   | 139,90 |
| Memory Card Plus    | 59,90  |
| Gretzky Hockey dt.  | 139,90 |
| Goemon dt.          | 139,90 |
| Mariokart 64 dt.    | 99,90  |

Diverse PAL Spiele aus England  
Lieferbar !!!

## N 64 Official Magazine

Monatlich neu !!!  
Ausführliche Tests, Tips,  
Tricks und News zur  
N64. Das Magazine  
ist in engl.  
12,50 DM

## Sony Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu  
Sony Official Magazine  
inkl. Demo CD ( PAL )  
Das Magazine ist in englisch  
Jetzt bestellen zum Preis  
von  
24,90 DM  
zzgl. Versandk. 9,- DM

## SEGA SATURN und Spiele

lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

## LADEN

JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD  
TEL.: 0521-124207



## LADEN & VERSAND

NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK  
TEL.: 0541/66016+17

## PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

### ANKAUF VERKAUF

|                    |       |       |
|--------------------|-------|-------|
| XTREME             | 30,00 | 59,90 |
| BAPHOMETS FLUCH    | 30,00 | 59,90 |
| BURNING ROAD       | 30,00 | 59,90 |
| COMMAND & CONQUER  | 30,00 | 59,90 |
| CRASH BANDICOOT    | 40,00 | 69,90 |
| FIFA SOCCER'97     | 30,00 | 59,90 |
| FORMEL 1           | 30,00 | 59,90 |
| INT.SUPERSTAR SOC. | 20,00 | 49,90 |
| KART DUELL         | 30,00 | 59,90 |
| LOMAX              | 30,00 | 59,90 |
| NAMCO NR.2         | 20,00 | 49,90 |
| NBA LIVE'97        | 30,00 | 59,90 |
| PANDEMONIUM        | 30,00 | 59,90 |
| ROAD RASH          | 15,00 | 39,90 |
| SOVIET STRIKE      | 30,00 | 59,90 |
| STREET RACER       | 20,00 | 49,90 |
| TUNNEL B1          | 30,00 | 59,90 |

## PLAYSTATION NEUE SPIELE

### NEU

|                   |       |
|-------------------|-------|
| ATARI ARCADE      | 89,90 |
| EXCALIBUR 2555 AD | 89,90 |
| LIFEFORCE TENKA   | 79,90 |
| LOST VIKINGS 2    | 89,90 |
| MECHWARRIOR 2     | 89,90 |
| MICRO MACHINES V3 | 99,90 |
| MONSTER TRUCK     | 79,90 |
| NAMCO NR.4        | 89,90 |
| NEED FOR SPEED 2  | 89,90 |
| OVERBLOOD         | 89,90 |
| PORSCHE CHALLENGE | 89,90 |
| RALLYE CROSS      | 89,90 |
| SYNDICATE WARS    | 89,90 |
| TEN PIN ALLEY     | 99,90 |
| TRASH IT          | 99,90 |
| V-RALLYE          | 89,90 |
| VANDAL HEARTS     | 89,90 |

## SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

### ANKAUF VERKAUF

|                    |       |       |
|--------------------|-------|-------|
| 7TH SAGA           | 40,00 | 69,90 |
| ANIMANIACS         | 15,00 | 39,90 |
| BASS MASTERS       | 30,00 | 59,90 |
| BLACKHAWK          | 20,00 | 49,90 |
| BOMBERMAN 2        | 20,00 | 49,90 |
| BUSSY 2            | 20,00 | 49,90 |
| CHESSMASTER        | 40,00 | 69,90 |
| DIE SCHLÜMPFE 2    | 5,00  | 19,90 |
| F-ZERO             | 50,00 | 79,90 |
| FINAL FANTASY 3    | 15,00 | 39,90 |
| HARDBALL III       | 40,00 | 69,90 |
| INT.SUPERSTAR SOC. | 20,00 | 49,90 |
| LION KING          | 15,00 | 39,90 |
| MYSTIC QUEST       | 10,00 | 29,90 |
| PARODIUS           | 10,00 | 29,90 |
| PILOT WINGS        | 30,00 | 59,90 |
| STAR TREK NX GEN.  | 20,00 | 49,90 |

## SEGA SATURN NEUE SPIELE

### NEU

|                  |       |
|------------------|-------|
| ANDRETTI RACING  | 99,90 |
| BEDLAM           | 99,90 |
| BLACK DAWN       | 89,90 |
| BOMBERMAN        | 99,90 |
| BUG TOO          | 99,90 |
| COMMAND&CONQUER  | 99,90 |
| CRYPT KILLER     | 99,90 |
| DRAGON FORCE     | 99,90 |
| FIFA'97          | 99,90 |
| FIGHTERS MEGAMIX | 99,90 |
| HEXEN            | 89,90 |
| MANX TT          | 99,90 |
| MASS DESTRUCTION | 99,90 |
| RETURN FIRE      | 89,90 |
| SCORCHER         | 99,90 |
| SKY TARGET       | 99,90 |
| TORICO           | 99,90 |

## SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

### ANKAUF VERKAUF

|                 |       |       |
|-----------------|-------|-------|
| ATHLETE KINGS   | 20,00 | 49,90 |
| BUG             | 20,00 | 49,90 |
| CHAOS CONTROL   | 15,00 | 39,90 |
| D               | 10,00 | 19,90 |
| DISCWORLD       | 15,00 | 39,90 |
| IMPACT RACING   | 20,00 | 49,90 |
| MANX TT         | 40,00 | 69,90 |
| PANZER DRAGON 2 | 15,00 | 39,90 |
| ROAD RASH       | 30,00 | 59,90 |
| SHINING WISDOM  | 20,00 | 49,90 |
| SOVIET STRIKE   | 40,00 | 69,90 |
| THE HORDE       | 15,00 | 39,90 |
| VIRTUAL HYDLIDE | 15,00 | 39,90 |
| WING ARMS       | 20,00 | 49,90 |
| WORMS           | 20,00 | 49,90 |

## NINTENDO 64

### NEU

|                  |        |
|------------------|--------|
| FIFA 64          | 119,90 |
| INTERN.SOCCER 64 | 139,90 |
| MARIOKART 64     | 99,90  |
| PILOTWINGS 64    | 119,90 |
| SUPERMARIO 64    | 99,90  |
| TUROK DT/ENGL    | 149,90 |
| WAVE RACE 64     | 99,90  |
| ADAPTER US/JP/DT | 49,90  |

## SONSTIGES

|                  |        |        |
|------------------|--------|--------|
| 3DO              | 90,00  | 149,90 |
| JAGUAR           | 75,00  | 129,90 |
| MEGA DRIVE II    | 30,00  | 69,90  |
| SUPER NINTENDO   | 50,00  | 99,90  |
| GAME BOY         | 25,00  | 49,90  |
| NEO GEO-CD       | 140,00 | 219,90 |
| SN/MD CONTROLLER | 5,00   | 14,90  |
| ADAPTER SN       | 10,00  | 19,90  |

## ANKAUF VERKAUF

|        |        |
|--------|--------|
| 90,00  | 149,90 |
| 75,00  | 129,90 |
| 30,00  | 69,90  |
| 50,00  | 99,90  |
| 25,00  | 49,90  |
| 140,00 | 219,90 |
| 5,00   | 14,90  |
| 10,00  | 19,90  |

## SATURN

### ANGEBOT

|                  |       |
|------------------|-------|
| BLACK FIRE       | 49,90 |
| CHAOS CONTROL    | 49,90 |
| CYBERIA          | 49,90 |
| JOHNNY BAZOOK    | 49,90 |
| MAGIC CARPET     | 49,90 |
| OLYMPIC SOCCER   | 49,90 |
| PARODIUS         | 49,90 |
| STARFIGHTER 3000 | 49,90 |
| STREET RACER     | 49,90 |
| THEME PARK       | 49,90 |
| THE HORDE US     | 49,90 |
| COLLEGE SLAM US  | 49,90 |

## PLAYSTATION

### NEU

|                    |       |
|--------------------|-------|
| A-TRAIN            | 49,90 |
| BUSSY 3D US        | 49,90 |
| CHESSY             | 49,90 |
| DARSSTALKER        | 49,90 |
| JUMPING FLASH 2    | 49,90 |
| KONAMI OPEN GOLF   | 49,90 |
| MOTORTOON GP 2     | 49,90 |
| NFL QUARTERBACK'97 | 49,90 |
| PENNY RACERS       | 49,90 |
| SUPER SONIC RACERS | 49,90 |
| VIEWPOINT          | 49,90 |
| WHIZZ              | 49,90 |

0541 - 66016/7

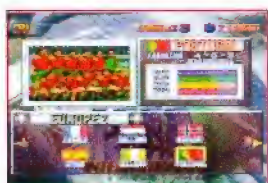
VERSAND & LADEN  
OSNABRÜCK

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL  
FÜR ALLE SYSTEME MIT LOGO

Vorbehalt. Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annehmungsverkauf. Bei unbeschränkter Annehmungsverkauf der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unter Beachtung der Kaufverträge bleibt hiervon unberührt. Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen. Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, vollwertige Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen. Umbruch ist nur bei Falschlieferrung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind ungehindert bis zur Poststelle zu reklamieren. Zusammen mit den Warenprodukten gilt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährt die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet und dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umbruch wegen nicht gefallener ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft, macht sich strafbar.



**Damit** keine Mißverständnisse bleiben: Bei Konami entwickeln in Japan zwei verschiedene Programmier-Teams Fußballspiele. Auf der einen Seite gibt es das traditionelle „ISS“-Team (Erfinder der gleichnamigen Serie auf Super Nintendo, verantwortlich für „ISS Deluxe“ auf der Playstation und „ISS 64“ für das Nintendo 64). Andererseits werbelt das „Winning Eleven/Goalstorm“-Team an Fußballsimulationen. Von dieser Crew stammt das Original-„Goalstorm“ und diese Fortsetzung – Konami hat lediglich entschieden, daß in Europa „ISS Pro“ der zugkräftigere Name ist. „ISS Pro“ ist also nicht das Update von „ISS Deluxe“ (Spieler als Sprites), sondern von „Goalstorm“ (Spieler als Polygonen).



Zwei Bilder aus „ISS Deluxe“, das alle Spieler als Sprites darstellt.



Die Zeitlupenwiederholung ist nicht jederzeit aufrufbar. Nach Toren erscheint sie allerdings in jedem Fall.

**RS** Der Nachfolger von „Goalstorm“, der in Japan „Winning Eleven ‘97“ heißt, liegt mit „International Superstar Soccer Pro“ nun vor! Alles klar? In der MANIAC 2/97 haben wir im Import-Teil eben erwähntes „Winning Eleven ‘97“ getestet, das in Deutschland jetzt als „ISS Pro“ zu haben ist. Allerdings stammt dieses Spiel nicht aus der Tastatur der etatmäßigen „ISS“-Programmierer (die u.a. für die grandiose N64-Fassung verantwortlich zeichnen), sondern von dem traditionellen „Winning Eleven/Goalstorm“-Team. Konami hat lediglich aus Marketing-Gründen den Namen gewechselt (siehe Randtext). Demzufolge knüpfen Grafik und Spielmechanik von „ISS Pro“ konsequent bei „Goalstorm“ an. Die Polygon-Optik wurde verfeinert, statt drei Kameras stehen nun vier Blickwinkel zur Verfügung. Auch bei den Spielmodi hat Konami zugelegt und neben dem Freundschaftsspiel und dem Turnier-Modus auch eine Liga sowie ein Elfmeterschießen eingebaut. Zur Feier des Tages wählt Ihr nun auch aus 32 statt ehemals 26 Nationalteams, die die japanischen J-League-Mannschaften des Originals sinnvoll ersetzen – leider ohne FIFA-Lizenz, also mit fiktiven Kicker-Namen. Nachdem Ihr Euch mit der Steuerung vertraut gemacht habt (praktisch jeder Knopf ist belegt), gewöhnt Ihr Euch an die verschiedenen Paß- und Schuß-

Eine Namensänderung alleine heilt nicht alle Wunden: „ISS Pro“ ist eine sehr gute Fußball-Simulation, bietet aber nicht die überlegene Spielmechanik der „echten“ ISS-Titel. So bleibt das grafisch deutlich schwächere „ISS Deluxe“ mein Lieblings-Kick auf der Playstation – auch wenn mir die Grafik von „ISS Pro“ wirklich gut gefällt. Andererseits vermisse ich den Multiplayer-Modus (unverständlich) und bestimmte Steuerungs-Finessen (für den Gelegenheitsspieler weniger interessant). Im Vergleich zu „Goalstorm“ ist Konamis Polygon-Update eine klare Verbesserung und sollte allen Fans der Erstlings frischen Spielspaß bringen. Das actionorientierte „ISS Pro“ ist technisch einwandfrei (viel schnuckeliger als „FIFA 97“), überzeugt mit kurzen Ladezeiten und einer guten PAL-Fassung mit recht schmalen Letterbox-Balken.

Martin Gaksch

# ISS Pro



Die schräge Seitansicht könnt Ihr in drei Zoomstufen einstellen – von nah dran bis weit weg (eingeklinktes Bild rechts oben).

Varianten, studiert die Joypad-Belegung bei ruhenden Situationen und schaut Eure geglückten Spielzüge in der Wiederholung an. Auf dem Bildschirm seht Ihr zusätzlich den Radar (abschaltbar) sowie gelegentlich die gewählte Strategie: Mit den Tasten L1 und L2 überredet Ihr die Mannschaftskollegen zu gnadenloser Offensive oder gebt das Kommando zur Abseitsfalle. Wenn Ihr zu einem Freundschaftsspiel antretet, dann obliegt es Eurem Gemütszustand das Wetter zu bestimmen, eine Tag- oder Nacht-Partie auszuspielen und die Art des Stadions zu wählen. Letzteres hat jedoch keinen Einfluß auf das Spiel und fällt auch optisch kaum auf. In einem anderen Menü schaltet Ihr sogar auf deutschen Online-Kommentar (leider nur in mittelmäßiger Qualität), die Bildschirmtexthe bleiben jedoch in englisch. Apropos Durchschnitt: Erneut dürfen nur zwei Personen mit-



Als vierter Blickwinkel steht die „Back“-Kamera zur Verfügung. Der Radar wandert dann seitlich an den Rand.

machen – Multiplayer-Freunde bleiben auf ihren Joypads sitzen. Immerhin treten jetzt die beiden menschlichen Spieler auf Wunsch in einem Team gegen den Computer an. mg

77%

**SPIELSPASS**

**INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO**

HERSTELLER  
**Konami**

SYSTEM  
**Playstation**

ZIRKA-PREIS  
**100 Mark**

GRAFIK SOUND

**75% 69%**

Grafisch hübsches Polygon-Fußball mit allen nötigen Optionen. Leider ohne Multiplayer-Modus.



Die Präsentation orientiert sich größtenteils an den anderen „ISS“-Titeln. Dank weniger Menüs kommt man nicht durcheinander, lediglich der Status-Bildschirm ganz links ist ziemlich vollgepackt.

## Andere Versionen

Der Vorgänger „Goalstorm“ erhielt in der MANIAC 3/96 72% Spielspaß, „ISS Deluxe“ in der MANIAC 1/97 84% Spielspaß.



**PLAYSTATION/SATURN**  
AN + VERKAUF VON  
**GEBRAUCHTSPIELEN**  
**06731/10845**

**!! Nur für Händler !!**

# Tradelink

## Spielegroßhandel

## Eltstraße 8

## 78532 Tuttlingen

## Playstation-Saturn-SNES-N64

### Händleranfragen unter:

**Tel.: 07461/79001 + 79002**

**Fax: 07461/79003**

# LINE EDITION

| <b>SONY PLAYSTATION:</b> |          | <b>SEGA SATURN:</b>     |           | <b>NINTENDO 64:</b>     |          | <b><u>JETZT VORBESTELLEN!</u></b>           |
|--------------------------|----------|-------------------------|-----------|-------------------------|----------|---|
| V-Rally (30.6.) DT       | 99,90    | Bombberman DT           | 99,90     | Universal Adapter       | ab 59,90 | Resident Evil Dash (Saturn)                 |
| Vandalhearts DT          | ab 99,90 | Shining Ark (Juni) DT   | 99,90     | Wavecast DT             | 99,90    | Front Mission 3 JP (Juli, PS)               |
| Wild Arms (US)           | 119,90   | Sonic Jam JP            | 99,90     | Shadows o.f.Empire DT   | 139,90   | Thunderforce 5 (Juli, Saturn)               |
| Ace Combat 2 JP          | 149,90   | Contra US               | 119,90    | Super Star Soccer DT    | 149,90   |   |
| Alundra (Climax JP)      | 149,90   | Metal Slug JP           | ab 119,90 | Blastoed US             | 169,90   | <b><u>Komplettslösungen/Mavelisten</u></b>  |
| Bushido Blade JP         | 149,90   | Daytona CCE PLUS JP     | 129,90    | D**m 64 US              | 179,90   | Final Fantasy 7, Total No2.                 |
| CASTLEVANIA X JP         | 149,90   | Elevator Action Returns | 129,90    | Wargods US              | 179,90   | Wild Arms, Suikoden, KOF,                   |
| Final Fant. Tactics JP   | 149,90   | Longrunner 4 JP (Juli)  | 129,90    | Yuke Y. Troublemaker    | 189,90   | Castlevania usw!                            |
| Saga Frontier (Juli)     | 149,90   | Panzer Dragoon 3 (Juli) | 129,90    | Rev Limit               | Call     |   |
| TEKKEN 3 JP              | 149,90   | Resident Evil Dash JP   | 129,90    | Wild Choppers           | Call     | <b><u>E3 Messe Video ab Mitte Juni!</u></b> |
| Total No. 2 JP           | 149,90   | Thunderforce 5 JP       | 129,90    |                         |          |   |
|                          |          |                         |           | <b><u>MAGAZINE:</u></b> |          |   |
| Time Crisis + Gun JP     | 189,90   | Terra Drive JP          | 129,90    | Gamefront DT            | 5,80     | Irrtümer, Preisänderungen und               |
| Analog Controller        | Call     | Roystorm JP             | Call      | Gamefun US              | 15,00    | Druckfehler vorbehalten. Wir                |
|                          |          |                         |           |                         |          | haben nicht für Inkompatibilität            |

LINE EDITION Medienvertrieb  
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt  
☎ 07033 / 80237

# Test 'N Take

## Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11  
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding  
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| Nintendo 64               | 299,95    |
| FIFA Soccer               | dt 119,95 |
| Intern. Superstar Soccer* | dt 159,95 |
| .. Gold                   | dt 139,95 |
| Mario Kart                | dt 99,95  |
| Star Wars                 | dt 139,95 |
| Turok                     | dt 149,95 |
| Wave Race                 | dt 99,95  |
| Station                   | 299,95    |

Wave Race  
**PlayStation 299,95**

|                          |    |       |
|--------------------------|----|-------|
| adidas Soccer Intern.*   | dt | 99,95 |
| Agent Armstrong*         | dt | 89,95 |
| Andretti Racing          | dt | 79,95 |
| Battlestations           | dt | 79,95 |
| Ball Blazer*             | dt | 89,95 |
| Baphomets Fluch          | dt | 89,95 |
| Burning Road             | dt | 59,95 |
| City of lost Children*   | dt | 89,95 |
| Crow                     | dt | 89,95 |
| Darklight Conflict*      | dt | 89,95 |
| Disruptor                | dt | 69,95 |
| Descent 2                | da | 89,95 |
| Epidemic                 | dt | 84,95 |
| Exhumed                  | dt | 89,95 |
| Excalibur                | dt | 99,95 |
| FIFA Soccer '97          | dt | 79,95 |
| Hardcore 4x4             | dt | 89,95 |
| Intern. Superstar Soccer | dt | 89,95 |
| Little Big Adventure     | dt | 79,95 |

Legacy of Kain  
Lifeforce Tenka\*  
Lost Vikings 2  
Mass Destruction\*  
**Mechwarrior 2**


Micro Machines V3  
Monster Trucks\*  
NBA in The Zone 2  
**Need for Speed 2**  
NHL Hockey '97  
Overblood\*  
Pang Collection\*  
Pandemonium  
Perfect Weapon\*  
Porsche Challenge  
**Rage Racer\***  
Rebel Assault II  
Resident Evil  
Return Fire  
Road Rage\*  
Samurai Showdown  
Sentient\*  
Soulblade  
Soviet Strike  
Spider  
**Star Gladiator**  
Streetfighter alpha 2  
Suikoden  
Syndicate Wars\*  
Tempest X

|    |              |                        |
|----|--------------|------------------------|
| dt | 89.95        | <b>Tomb Raider</b>     |
| dt | 99.95        | Total NBA '97          |
| dt | 89.95        | Twisted Metal 2        |
| dt | 89.95        | Vandal Hearts*         |
|    | <b>89.95</b> | VR Pool                |
| dt | 99.95        | Wipe Out 2097          |
| dt | 99.95        | WWF Wrestlemania       |
|    |              | X-Com: Terror f.t.Deep |

|    |              |                            |
|----|--------------|----------------------------|
| dt | 99,95        |                            |
| dt | <b>89,95</b> | Andretti Racing            |
| dt | 79,95        | Bombberman                 |
| dt | 89,95        | Command&Conquer            |
| dt | 89,95        | Dark Savior                |
| dt | 89,95        | Die Hard Arcade            |
| dt | 79,95        | Exhumed                    |
| dt | 84,95        | Fighters Megamix           |
| dt | <b>99,95</b> | Fighting Vipers            |
| dt | 99,95        | Mighty Hits (für Pistole!) |
| dt | 99,95        | <b>Manx TT</b>             |
| dt | 89,95        | Pinball Grafitti           |
| dt | 89,95        | Sonic 3D                   |
| dt | 84,95        | Soviet Strike              |
| dt | 99,95        | Thempark                   |
| dt | 99,95        | Tomb Raider                |
| dt | 89,95        | Torico                     |
| dt | 89,95        | WWF Wrestlemania           |
| dt | <b>69,95</b> | <b>SuperNi</b>             |
| dt | 89,95        | Kirbys Fun Pack            |
| da | 99,95        | Lufia                      |
| dt | 99,95        | Super Streetfighter        |
| dt | 89,95        |                            |

|    |       |
|----|-------|
| dt | 89,95 |
| dt | 84,95 |
| dt | 94,95 |
| da | 99,95 |
| dt | 89,95 |
| dt | 99,95 |
| dt | 59,95 |
| dt | 99,95 |

|               |               |
|---------------|---------------|
| da            | 89,95         |
| dt            | 99,95         |
| dt            | 89,95         |
| dt            | 89,95         |
| dt            | 99,95         |
| dt            | 99,95         |
| dt            | 109,95        |
| dt            | 49,95         |
| dt            | 69,95         |
| da            | <b>99,95</b>  |
| da            | 89,95         |
| dt            | 99,95         |
| dt            | 89,95         |
| dt            | 49,95         |
| dt            | 99,95         |
| da            | 89,95         |
| dt            | 59,95         |
| <b>ntendo</b> |               |
| dt            | 119,95        |
| dt            | <b>119,95</b> |
| dt            | 69,95         |



Wing Commander  
THE PRICE OF FREEDOM

9,95\*

...und viele andere Titel auf Anfrage.  
Druckfehler und Preisänderungen  
vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM  
Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln  
versandfrei** Bestellungen bis 16.00 Uhr  
werden noch am selben Tag verschickt.  
Wir haften nicht für die Kompatibilität der  
Spiele oder Zubehörteile. \* Titel war bei  
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

Wir bieten Ihnen,  
ab 400 DM Auftragswert, einen  
bequemen Ratenkauf an.  
**Reden Sie mit uns!**

Alien Trilogy, Bust a Move,  
DestructionDerby, Fade to Black,  
FIFA96, NBA Live96, Need4Speed,  
RoadRash, RidgeRacer, Tekken,  
Tehshinden, WipeOut  
alles für PSX - zT gilt \*

**030-627 09 154**  
Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr  
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin  
3 min vom U-Bhf Hermannplatz  
Händleranfragen sind willkommen.



# Rage Racer



Im "Customize"-Bildschirm justiert Ihr Reifentyp und Getriebeart.

## Einkaufen

macht auch auf der Playstation Spaß: Gut ein Dutzend Fahrzeuge wartet auf Eure Probefahrt. Während selbst lahme Mühlen mit exzessivem Tuning auf Vorderrmann ge-



Kein Kredit: Autohändler Namco besteht auf sofortiger Barzahlung.

bracht werden, suchen sich betuchte Fahrer gleich eine teure Karosse aus, die exklusiv mit Schaltgetriebe zu haben ist. Für die Veranstaltungen im Highspeed-Oval empfiehlt sich übrigens in jedem Fall die Anschaffung eines Zweitwagens: Nur mit speziellen Gefährten haltet Ihr hier mit!



Über die schmale Brücke in den Wald: Jede Steigung hat eine direkte Auswirkung auf Eure Beschleunigung.



Die Faszination "Ridge Racer" einem Playstation-Besitzer zu beschreiben, hieße Eulen nach Athen zu tragen – es gibt wohl kaum einen Sony-Fan, der sich mit diesem Klassiker noch nicht vergnügt hat.

Im (nach "Revolution") dritten Teil fahrt Ihr nicht nur mit frei wählbaren Autos, die Ihr durch Preisgelder einkauft, Ihr dürft auch Lackierung und Teamlogo nach Herzenslust ändern. Doch das Hauptaugenmerk eines Fahrers gilt dem Tuning: Nur mit Modifikationen Eurer Schüssel bleibt Ihr konkurrenzfähig und technisch in der Lage, dem stürmischen CPU-Feld Paroli zu bieten. Insgesamt geht Ihr in fünf Wettbewerben an den Start. Jede dieser Klassen setzt sich aus vier Rennen zusammen, bei denen Ihr Euch jeweils unter den Top 3



Durch diese Gasse muß er kommen: Je nach gewählter Strecke, verzweigt sich der Weg hier dreifach.



Vor dem Tunnel solltet Ihr herunterschalten, sonst hängt Ihr mit würgendem Motor an der Steigung.

plazieren müßt. Gelingt Euch dies, kassiert Ihr einen üppigen "Class Up"-Bonus in bar und steigt zur schnelleren Veranstaltung auf. Die Spieldesigner waren nicht faul und spendieren Euch vier unterschiedliche Strecken: Das "Erweiterungsprinzip" der Vorgänger kam zwar auch hier zum Zuge, doch durch völlig unterschiedliche



Farbkompositionen nach Belieben: Die Lackierung Eures Flitzers bestimmt Ihr im "Paint Shop".



An der Küste braust Ihr vor südlichen Promenaden weiter in's Hochgebirge: Dort erwarten Euch enge Kurven...

Routen und enorm lange Kurse bieten diese erheblich mehr Schikanen und Grafik-Genuß als die vergleichsweise öden "Ridge Racer"-Bauzäune. Auch ein untypischer Highspeed-Kurs ist mit von der Gasfuß-Partie: Kauft Ihr nicht ein PS-Monster mit hoher Endgeschwindigkeit, landet Ihr beim nervenaufreibenden Limit-Geräse im ovalen Steilwand-Motodrom jedoch nur unter ferner liefen.

In jedem Rennen versucht Ihr, Euch vom Schlußlicht im Piloten-Dutzend nach vorne aufs Treppchen vorzuarbeiten. Kollisionen mit Stoßstangen und Begrenzungen bleiben physisch folgenlos, doch Ihr verliert kritische km/h, die Euch den Sieg im Gebirge bringen könnten. Nach einigen Eingewöhnungsrunden in den ersten drei Ligen steigert sich "Rage Racer" in den beiden höchsten

Klassen zu einem Geräse, daß Euch Hören und Sehen vergeht: Nur mit intelligenter Fahrzeugwahl, wohl dosiertem Tuning und exakten Reaktionen steuert Ihr Euren Flitzer durch das Adrenalin-Stakkato aus Techno-Bässen, wilden S-Kurven und anfeuerndem weiblichen Renn-Kommentar. Nach dem nervenaufreibenden Renn-Alltag begutachtet Ihr Eure Sammlung von Gold-, Silber- und Bronze-Pokalen im Trophäen-Raum. Leider hat die PAL-Version Letterbox-Balken. *cb*

Mit "Rage Racer" zeigt Namco, daß die Playstation bislang noch nicht ausgereizt war. Lediglich die vielen Grafikblitzer schmälern den optischen Eindruck, und der ist brillant: Statt wie im "Revolution"-Vorgänger durch bunte Strandpassagen zu brausen, rast Ihr jetzt durch realistisch colorierte, mediterrane Gebirgspässe. Wenn Ihr mit jaulendem Motor am rauschenden Wasserfall vorbeizieht und nach einer Schußfahrt ins Tal eine harte Rechtskurve nehmt, seid Ihr froh, daß Ihr eine Playstation habt. Das Fahrverhalten der Flitzer ist zwar nicht so gelungen wie bei "Porsche" (die Drift sind teils unkontrollierbar), doch in puncto Langzeitmotivation braucht Ihr Euch dank harter CPU-Konkurrenz, Fahrzeugladen und Spiegel-Modus keine Sorgen zu machen. Ebenso wie "Porsche Challenge" ist's ein Muß für jeden Rennspielfan!

Christian Blendl

Andere Versionen: Umsetzungen sind nicht geplant.

90%

SPIELSPASS

**RAGE RACER**  
TM & © 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED  
PRIME START

|             |       |
|-------------|-------|
| HERSTELLER  |       |
| Namco       |       |
| SYSTEM      |       |
| Playstation |       |
| ZIRKA-Preis |       |
| 90 Mark     |       |
| GRAFIK      | SOUND |
| 89%         | 86%   |

Der beste "Ridge Racer", den es je gab: Grafisch beeindruckend, spielerisch ausgereift und mit witzigem Fahrzeug-Kaufladen.





Auf der schiefen Bahn: Slides und Crash-Manöver kosten Zeit, aber auf die Sekunde kommt es Eurem Cop nicht an.

**RS** Taito gräbt "Chase HQ" aus der Mottenkiste und recycelt den Klassiker als futuristisches Rumble-Racing: Die "Ray Tracers"-Helden brettern nicht durch eine flache Bitmap-Kulisse, sondern fahren ihre Gegner (Luftkissenboote, hochgetunte Luxus-Karossen) zwischen

# Ray Tracers

massiven Polygon-Bauten zu Schrott. Wie im Vorbild stehen weder Zeitdruck noch Überholspur im Vordergrund: Anstatt Eure Kontrahenten auszu-manövrieren oder gegen die Leitplanke zu drängen, beißt Ihr die Zähne zusam-

men und rammt mit Eurer verchromten Frontalpanzerung mitten durch den Gegnerpulk. Während verbeulte Polizeii- und Sportwagen hinter glühenden Bitmap-Explosionen verschwinden, drückt Ihr das Gaspedal und rast ohne Rücksicht auf zivile Hindernisse und Passanten zum nächsten Obermotz-Duell: Die Gangster-Bosse haben sich in monstrosen Stahlbestien verschanzt, verfolgen Euch mit raketenbestücktem Helikopter

und walzen mit riesigen Anime-Panzern durch die Hightech-Metropolen. *rb*



**Die** Highway-Hatz "Chase HQ" sorgte 1988 als Standkabinett mit Lenkrad in den Spielhallen für Furore. Neben Umsetzungen für die geläufigen Heimcomputer erschienen Versionen für 8-Bit-Systeme sowie den Saturn (inklusive dem Nachfolger "SCI").

**Auch wenn Robert Bannert** Ihr sämtliche "Ray Tracers"-Kurse an einem Tag gemeistert habt - die Kombination aus Simpel-Action und gradenlos schneller Raserei ist genauso fesselnd wie einfach. Der größte Pluspunkt: Die schnittigen Anime-Automobile fahren sämtlichen Konkurrenten davon - Bis ihr den letzten Obermotz in einem aufreibenden Highway-Duell gestellt habt, läßt Euch die bombastisch inszenierte Highspeed-Orgie nicht mehr los. Action-Racer und "Chase HQ"-Fans kommen um den Titel nicht herum.



Die hochgerüsteten Endgegner-Vehikel zehren von ihrer langen Energieleiste: Rammt Ihr einen normalen Pkw, geht das zerbeulte Wrack sofort in Flammen auf (rechts).

#### Andere Versionen

Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MANIAC 4/97.

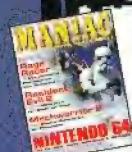
| SPIELSPASS  |             | 78%       |
|---|-------------|-----------|
| HERSTELLER  | Taito       |           |
| SYSTEM  | Playstation |           |
| ZIRKA-Preis   | 90 Mark     |           |
| GRAFIK  | 77%         | SOUND 73% |
| Adrenalin pur: Rasante Crash-Raserei mit zünftigem Anime-Ambiente und unübertroffenem Geschwindigkeitsgefühl. |             |           |



Bitmap-Straßen und Sprite-Schlitten in der "Chase HQ"-Verfolgungsjagd.

# AUFWÄRTS!

**Mit MANIAC liegen Sie richtig:**  
**Auch 1997 können wir die verkaufte Auflage im Vergleich zum Vorjahr kontinuierlich steigern!**



**MANIAC**

2/97



+40%



**MANIAC**

3/97



+30%



**MANIAC**

4/97

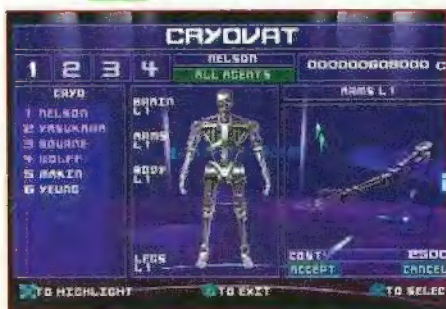


+47%

**Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter**  
**(0 82 33) 74 01 -12**



# Syndicate Wars



Ein neues Bein bitte:  
Im cybernetischen Einkaufsladen erstet Ihr Ersatz-Gliedmaßen für Eure Cyborgs.

**PS** Nachdem in der computerisierten Welt das "Eurocorp Syndicate" die Herrschaft übernommen hat, drängt sich die Terrorvereinigung "Church of the new Epoch" ins Security-Geschäft.

Als Einsatzleiter einer der beiden Konzerne steuert Ihr in 60 Missionen bis zu vier Cyborgs durch die Straßen düsterer Endzeitmetropolen: Entweder marschieret Ihr in Grüppchen bzw. im Verband oder bis zu drei Eurer Kumpels übernehmen via Multiplayer-Adapter die Kampfgegnossen. Mit Flammenwerfer, MG, Raketenwerfer, Sprengsatz und Fernsteuerungsmodule für widerspenstige Gefangene bewaffnet, begleitet Ihr als Wachschatz gepanzerte Fahrzeuge, entführt Wissenschaftler, kauft geheime Erfindungen und exekutiert abtrünnige Doppelagenten. Für totale Übersicht könnt Ihr die Perspektive um 360 Grad drehen, ein Radar weist Euch den Weg zum Einsatzort.

Jede Aktion müßt Ihr genau planen, denn Eure ferngesteuerten Krieger überhitzen sich im Feuergefecht schnell. Steht Ihr einer Übermacht an Wachpersonal oder Terroristen gegenüber, emp-



Dem Cybercop geht ein Licht auf: Brutzelt Ihr Feinde mit dem Flammenwerfer, rennen sie noch einige Sekunden schreiend als lebende Flammensäule durch die Gegend.

fehlen wir einen überlegt platzierten Sprengsatz oder einen überraschenden Giftgasangriff. Natürlich hat nicht nur Eure Konkurrenz, sondern auch Militär

und Polizei stets ein Auge auf Euch: Metzelt Ihr in einer Einkaufsstraße Zivilisten nieder oder sprengt aus Geldnot eine Bank, werdet Ihr von den Cops sofort eingekesselt. Stets auf der Flucht vor Gesetz und Konkurrenz hechelt Ihr Geld und Macht hinterher, erseht neue Cyborgs und Waffen und investiert in geheime Forschungsprojekte. *oe*



Wer nicht jeden Diebstahl oder Anschlag strategisch plant, endet schnell im Kreuzfeuer eines Hinterhalts.



Her mit den fetten Wummen:  
Im Waffenladen erstet Ihr Flammenwerfer, Raketenwerfer und Sprengsätze.

Wie der Vorgänger lockt "Syndicate Wars" mit knallharten Straßengefechten und taktisch geprägtem Spielablauf in die an "Blade Runner" angelehnte Endzeit: Im Kampf sind flotte Reaktionen und Teamwork gefragt, ohne ausgeklügelten Schlachtplan endet jede Mission im Fiasko. Die Wachschatz-, Exekutions- und Diebstahlmissionen sorgen für Abwechslung, gelegentliche Rätsleinlagen (Wie komme ich durch die Sicherheits-schranken?) und freiwillige Bonusmissionen wie Banküberfälle fesseln Euch ans Joypad. Abgesehen von der 3D-Optik hat sich am Spiel wenig geändert, im Vergleich zu selbsterklärenden Nintendo-Titeln ist "Syndicate Wars" kompliziert. Science-fiction-Fans ohne Berührungsängste mit teils hemmungsloser, makaberer Gewalt (brennende Feinde, Blutspritzer) werden mit hämmernenden Industrial-Beats entschädigt.

Oliver Ehrle



Drive-by-Shooting:  
Feige Cops ballern aus dem vorbeifahrenden Fahrzeug auf Euch.



Alle Mann in Deckung:  
Hinter Tonnen und Gemäuer seid Ihr vor dem Kugelhagel sicher.

82%

**SYNDICATE WARS**

**HERSTELLER**  
Bullfrog

**SYSTEM**  
Playstation

**ZIRKA - PREIS**  
100 Mark

**GRAFIK** 72% **SOUND** 80%

Cyborgs im strategischen Echtzeitgefecht: Blutige Schießereien und taktische Planung für Spieler mit Grips und hartem Magen.



# UFO GAMES

BERLIN

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO .

GB . GG . MD . MCD etc.

NINTENDO 64

DM 89,-

DM 79,-



PlayStation

## Nintendo 64

|                             |         |
|-----------------------------|---------|
| Fifa 64                     | 114,00  |
| Goemon 5                    | *139,00 |
| Info Mario Superstar Soccer | *139,00 |
| Mario 64                    | 89,00   |
| NBA Hang Time               | *139,00 |
| Pilotwings                  | 119,00  |
| Star Wars shadow of Empire  | 129,00  |
| Turok                       | 145,00  |
| Wave Race                   | 89,00   |
| Wayne Gretzky Hockey        | 139,00  |
| N64 Grundgerät              | 399,00  |
| N64 Antennenkabel           | 49,00   |
| N64 Memory Card 8 Meg       | 89,00   |
| N64 Joypadverlängerung      | 19,00   |
| N64 Controller farbige      | 59,00   |

## Play Station

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| 2 - Xtreme            | 79,00 |
| Adidas Power Soccer 2 | 79,00 |
| Andretti Racing       | 79,00 |
| Excalibur             | 89,00 |
| Exhumed               | 79,00 |
| Porsche Challenge     | 79,00 |

|                      |        |
|----------------------|--------|
| Rebel Assault 2      | 99,00  |
| The Crow             | 79,00  |
| Tomb Raider          | 79,00  |
| Sony Umbau für jp/us | 85,00  |
| Sony Umbauchip       | 29,00  |
| Sony Link cable Fire | 29,00  |
| Sony Multi Tap       | 65,00  |
| Sony RGB - Fire      | 29,00  |
| Sony Grundgerät      | 289,00 |

## Saturn

|                 |       |
|-----------------|-------|
| Andretti Racing | 89,00 |
| Die Hard Acade  | 89,00 |
| Fifa 97         | 89,00 |
| Manx TT         | 89,00 |
| NBA Live 97     | 89,00 |
| Soviet Strike   | 89,00 |
| Tomb Raider     | 89,00 |

## SNES

|         |       |
|---------|-------|
| Asterix | 65,00 |
|---------|-------|

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Breath of fire 2        | 109,00 |
| Chrono Trigger US       | 129,00 |
| Donald Duck in Mau      | 129,00 |
| Donkey Kong 3           | 119,00 |
| Fifa 97                 | 109,00 |
| Illusion of Time        | 109,00 |
| Mario All Stars         | 59,00  |
| Mario Kart              | 59,00  |
| Mario Paint             | 59,00  |
| NHL 97                  | 109,00 |
| Sim City 2000           | 119,00 |
| Superstar Soccer Deluxe | 119,00 |
| Terranigma              | 109,00 |
| Zelda                   | 59,00  |

## 3DO

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Death Keep        | 59,00 |
| Gex               | 59,00 |
| Hell              | 59,00 |
| Out of this World | 59,00 |
| Perfect General   | 59,00 |
| Road Rash         | 59,00 |
| Syndicate         | 59,00 |
| Theme Park        | 59,00 |
| Wing Commander 3  | 59,00 |

Ankauf von Spielen und Konsolen.. Einfach anrufen.  
Große Auswahl auch an gebrauchten Games.

\*Vorankündigungen  
Auch Importe im Angebot  
Händleranfragen erwünscht

Ihr bestellt wir liefern.  
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog  
Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei  
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten  
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

**UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin**  
Nähe Bundesplatz  
fon + fax . 030 859 36 35

# PSX - BOOT CHIP FOR ALL PSX

Der Multinorm Boot Chip wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von GER - JPN - USA Spielen !!! Auch neue Modelle

**PSX BOOT CHIP mit Anleitung nur 19,90 DM**

**PSX BOOT CHIP mit Einbau nur 39,90 DM**

**PSX RGB Kabel nur 19,90 DM**

**PSX INFRAROT PAD 2Pads + 1Empfänger nur 59,90 DM**

**Weitere Hardware auf Anfrage!**

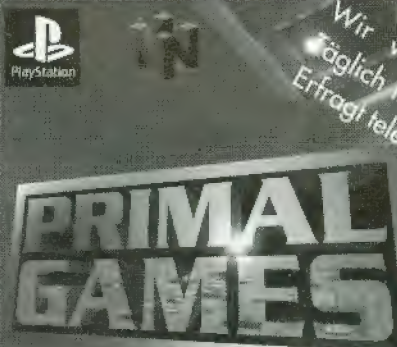
**S & S COMPUTER**



Auch PC-Hardware  
Händler Anfragen  
erwünscht!

Bestell Hotline 0209 / 1474493

Weberstr.79 - 45879 Gelsenkirchen - FAX 0209 / 1474495



PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631

Händleranfragen unter FAX 91 60 632  
Kurt-Schumacher-Platz 5-7 — 44787 Bochum

# GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

## Ankauf, Verkauf & Tausch

Laufend Spiele und Geräte für Playstation,  
SNES, Game Boy und Nintendo 64.

Ankauf von PC-Spielen

Im Verkauf alle Neuheiten dt.  
für PSX ab DM 79,-, N64 ab DM 89,-

**Tel/Fax: 05561/3094**

## MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 16c . 01277 Dresden

### PSX-Spiele

|                               |          |
|-------------------------------|----------|
| Grundgerät dt, Multinorm, RGB | 399,95   |
| Porsche Challenge             | dt 79,95 |
| Rebel Assault 2               | dt 99,95 |
| Destruction Derby 2           | dt 89,95 |
| Need for Speed 2              | dt 89,95 |
| Overblood                     | dt 99,95 |
| Spider                        | dt 89,95 |
| Speedster                     | dt 89,95 |
| Sentient                      | dt 99,95 |
| Lifeforce Tenka               | dt 99,95 |
| Monster Truck                 | dt 89,95 |
| Riot                          | dt 89,95 |
| Exhumed                       | dt 89,95 |
| Hexen                         | dt 99,95 |
| RGB-Kabel                     | dt 29,95 |
| Station Master Pad            | 34,95    |
| Antennenkabel (TV o. Scart?)  | 24,95    |
| Infrarot Pads 2 Stück         | 84,95    |
| Predator Gun                  | 69,95    |
| Memory Card 8 Meg             | 79,95    |

PREISLISTE anfordern!

### Nintendo 64

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| Konsole dt                  | 299,95    |
| Konsole jp, RGB, Multinorm, |           |
| 220V mit Spiel              | 699,95    |
| Human GP                    | jp 179,95 |
| Starfox                     | ip i.v.   |
| KI                          | dt 149,95 |
| Konami Soccer               | dt 159,95 |
| Memocard 5 Meg              | 99,95     |
| Multinorm Adapter us,jp,dt  | 49,95     |

Neuheiten? Bitte ruft uns an!

### Saturn-Spiele

PREISLISTE anfordern!

### Neo-Geo-Modul

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Maschine gebr. m. Spiel | 289,95 |
| Alpha Mission 2         | 109,95 |
| Art of Fighting 2       | 189,95 |
| Burning Fight           | 109,95 |
| Cyberlip                | 99,95  |
| Fatal Fury              | 69,95  |
| Fatal Fury 2            | 119,95 |
| Fatal Fury Special      | 139,95 |
| Ghost Pilots            | 149,95 |
| King of Monsters 2      | 119,95 |
| Last Resort             | 159,95 |
| League Bowling          | 109,95 |
| Magician Lord           | 99,95  |
| Mutation Nation         | 129,95 |
| NAM 1975                | 119,95 |
| Pulstar                 | 499,95 |
| Riding Hero             | 99,95  |
| Robo Army               | 139,95 |
| Samurai Shodown         | 99,95  |
| Samurai Shodown 2       | 199,95 |
| Samurai Shodown 3       | 299,95 |
| Super Sidekicks         | 99,95  |
| Thrash Rally            | 109,95 |
| Three Count Bout        | 99,95  |
| Top Players Golf        | 109,95 |
| World Heroes            | 69,95  |
| World Heroes 2          | 109,95 |
| World Heroes 2 Jet      | 159,95 |
| Boards gebr.            | 59,95  |
| Memocard gebr.          | 34,95  |

Ständiger Ankauf oder Inzahlungnahme von Hard- und Software

Wir  
tätigen alle  
gängigen  
Umbauten

AN-  
KAUF  
VON  
VIDEO-  
SPIELEN  
UND  
KON-  
SOLEN

**Tel. 0351-2526611**

Versandtelefon. Laden-  
preise können abweichen



# ERSTE FOLGE: BEAT'EM-UPS

„DER WAHRE KAMPFSPORTLER SUCHT NACH DER EINHEIT VON GEIST UND KÖRPER,  
DER IDENTIFIKATION MIT DER NATUR UND DER HARMONIE ZWISCHEN DEN MENSCHEN.“  
BUDOKAN, 1989

## Pixelige Duelle:

### Die Videospiel-Urzeit

**G**egenüber Baller- und Rennspielen ist das Beat'em-Up ein relativ junger Angehöriger der Spielefamilie. Ohne die realistische Animation des menschlichen Körpers lassen sich packende Handkanten-Duelle kaum simulieren – aufgrund der geringen Grafik-Power früher Konsolen und Automaten gab's bis in die 80er Jahre nicht ein einziges digitales Prügelspiel.

Ein wegweisendes Spiel für den Apple-2-Computer gilt als Vorläufer der "Street"- und "Virtua Fighter": Mit dem Piraten-Gekloppe "Swashbuckler" sind moderne Beat'em-Ups grafisch und technisch stärker verwandt als mit den Boxsimulationen für die Oldie-Konsolen von Interton, Atari und Coleco. Von-der-Seite-Spielfeld und unterschiedliche Angriffsmanöver:



Der erste digitale Eastern: Jordan Mechners "Karateka" (Bild: Atari 7800) erschien später auch für NES und Game Boy.

"Swashbuckler" legte den Grundstein für die horizontal scrollenden Prügelepen der folgenden Jahre. Der Amerikaner Jordan Mechner (jetzt bekannt durch "Prince of Persia" und "Last Express") griff die Idee als erster

auf, als er 1984 mit "Karateka" sein Debüt-Spiel gab. Das in Kapitel unterteilte, grafisch phantasievolle Beat'em-Up-Abenteuer erschien auch für verschiedene Spielkonsolen, doch nur auf dem Heimcomputer enthielt es einen besonderen Gag: Wer die Diskette verkehrt herum ins Laufwerk schob, mußte es mit den Karate-Finsterlingen auf dem Kopf stehend aufnehmen – oder seinen Fernseher herumdrehen.



Das erste Spiel mit typischer "Beat'em-Up"-Mechanik: Der "Swashbuckler" (1983 für Apple 2) kämpft mit unterschiedlichen Manövern gegen anstürmende Feinde.

## IN MEMORIAM 1975-1985



KONSOLE NES

JAH 1988 WERTUNG

\*\*\*

BEMERKUNG Nur als NTSC-Fassung in Japan und den USA erhältlich. Hersteller: Nintendo

### Karate Champ (Data East)

Das erste Spiel mit handfester Martial-Arts-Thematik und überzeugender Mechanik war "Karate Champ". Specials und magische Attacks waren 1984 noch nicht erfunden, eine individuelle Persönlichkeit den Kampfsporthelden nicht gegönnt. Mit einem runden Dutzend Schlägen, Tritten und Sprüngen (schon damals über knifflige Button/Joystick-Manöver aktiviert) jagt Ihr die Gegner in zwei Gewinnrunden vom Platz.

Nach dem auch heute noch spaßigen Spielautomaten erschien lediglich für das NES eine gelungene Modul-Umsetzung.

## Interaktiver Eastern:

### Das goldene 8-Bit-Zeitalter

**M**it zwei Spielen aus dem Martial-Arts-Heimatland Japan begann das Prügel-Genre ab 1984 zu boomen. Data Easts "Karate Champ" (1984) gilt als Urvater der Duell-Spiele à la "Street Fighter" und war der erste Titel, bei dem man mit Knopf/Joystick-Kombinationen



Schnelle Scroll-Action statt taktisch ausgefeilter Nahkampf-Manöver: Irem's "Kung Fu Master" (Bild: Atari VCS)

dem Gegner vielfältige Attacks, Kicks und Roundhouse-Wirbel um die Ohren schlug. Knapp ein Jahr später brachte Irem ("R-Type") sein "Kung Fu Master" in die Spielhallen. Im Gegensatz zum "Karate Champ" war der Held nur zu wenigen Manövern fähig, durfte dafür aber einen mehrstöckigen Tempel im Dauerlauf erkunden – die erste scrollende Prügelei und Vorläufer zu "Double Dragon" und "Final Fight".



Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Nolan Bushnell schreibt "Pong". Magnavox veröffentlicht mit dem "Odyssey" die erste Videospielkonsole der Welt

Während das sportliche "Karate Champ" nicht umgesetzt wurde, erschien "Kung Fu Master" für Atari VCS, 7800 und als "Spartan X" auch für das NES und (Jahre später) den Millionenseller Game Boy. Eine 1:1-Umsetzung ist in Japan für den Saturn und zwar auf der "Irem Arcade"-Collection seit einem Jahr ausgeliefert. Im Hinblick auf die Beat'em-Up-Entwicklung war "Karate Champ" aber der bedeutendere Titel und Inspiration für zahlreiche unvergeßliche Klassiker der 80er Jahre. Unübertroffen blieb "Way of the Exploding Fist", das mit tadelloser Grafik und Steuerung harmlose 8-Bit-Fans zu Prügel-Freaks machte. Auch das "Karate Champ"-Zwischenspiel (Kampf gegen einen Stier) war in dieser englischen Entwicklung enthalten. "International Karate" folgte 1986, das schnellste und witzigste Duell-Prügelspiel des goldenen 8-Bit-Zeitalters. Nach Atari- und C-64-Debüt wurde es von den Kultprogrammierern Sensible für den Spectrum umgesetzt. Auch die Bitmap Brothers ("Speedball") debütierten – damals noch unter anderem Namen – mit einem



Rettet Euer Mädel! Der "Double Dragon"-Zyklus (Bild: NES) verband Kampfsport-Manöver mit Jump'n'Run-Elementen.

Das Atari VCS erscheint

Das Mattel Intellivision erscheint

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)





Zwischen 8-Bit-Action und 16-Bit-Ära:  
Die Riesen-Sprites waren das einzig Heraus-  
ragende an "The Kung-Fu" (PC-Engine).

Beat'em-Up-Frühwerk: Ihr nahezu unbe-  
kanntes "Amiga Karate" läutete das 16-  
Bit-Zeitalter für Prügelspieler ein.

## Triumph der Straßenkämpfer: Die 16-Bit-Ära

Mit der 16-Bit-Ära ging die Prügel-  
initiative von den Heimcomputern  
wieder zurück zur Konsole. Automaten  
aus den USA und Japan reformierten das  
Genre, die Konsolen von NEC, Sega und  
Nintendo präsentierten sich als optimale  
Umsetzungs-Plattformen. Noch vor dem  
wegweisenden "Street Fighter 2" von  
Capcom erschien das erste Beat'em-Up  
mit digitalisierten Kämpfern. Ataris "Pit  
Fighter" war ein brutales Gebolze mit  
halbnackten Totschlägern, das die  
Splatter-Auswüchse einer in Deutschland  
verbotenen Prügelspielserie bereits



Leider nicht in Deutschland erschienen:  
Humans Super-NES-"Taekwondo" simuliert  
Kampfsport komplex und ernsthaft.

erähnen ließ. Im Gegensatz  
zur berühmten Williams-  
Schlägerei wurde "Pit  
Fighter" nur mit geringem  
Erfolg für Spielkonsolen  
umgesetzt: In der Wende  
vom 8-Bit- zum 16-Bit-  
Zeitalter gingen die jäm-  
merlichen Heimfassungen  
für das Sega Master System  
und das Super Nintendo  
völlig unter.  
Nicht Digi-Helden, sondern  
handgezeichnete Helden  
sorgten für das grandiose  
Beat'em-Up-Revival der 90er-Jahre.  
Während Capcom mit seiner "Street  
Fighter"-Riege die sympathischsten und  
talentiertesten Kampfsporthelden von  
einer Neuauflage zur nächsten hetzte,  
kopierte der Automatenmulti SNK die  
Spielmechanik für seine eigenen Titel:

## IN MEMORIAM 1986-1990

### Budokan (Electronic Arts)

Ein seriöses Kampfsportspiel, veröffentlicht  
zwischen der ersten Prügelwelle ("Way of the  
Exploding Fist", "IK+" und der "Street Figh-  
ter"-Ära. Mit Ray Tobey ("Skyfox"), dem  
"Summer Games"-Grafiker Michael Kosaka  
und dem Meister-Musiker Rob Hubbard werkel-  
ten einige der erfahrensten US-Designer an den Computer-Urlösungen für PC und  
Amiga.

Erst kickt Ihr Euch im Urwald-Dojo gegen Lehrmeister und Mitschüler die Fäuste  
warm, später braust Ihr im Shinkansen 'gen Tokyo, um dort gegen internationale  
Schläger zu bestehen. Hier ändert sich der Zen-buddhistische Grundton: Die  
Gegner bedrohen Euch mit Nunchakos, Klingen und Zauberei. Ihr wehrt Euch mit  
KI-Konzentration, die Ihr durch besonnenes Spiel sammelt. Geübten Spielern  
gelingen geniale Schlagkombos mit leerer Hand, Bo-Stock oder Nunchako.

KONSOLE Mega Drive JAHR 1991 WERTUNG ★ ★ ★ ★ ★  
BEMERKUNG Eines der ersten Sega-Module von Electronic Arts, auch in Deutschland veröffentlicht.



Die Auswüchse der Digi- und Splatter-Welle 1992/93:  
Die japanischen "Blood Warriors" waten im Blut.

"Fatal Fury", "Art of Fighting" und  
"Samurai Shodown" überschlugen sich  
mit bizarren Specials und ausgefallenen  
Charakteren. Wer verschiedene SNK-  
Helden zusammen erleben möchte,  
spielt "King of Fighters", SNKs jährliches  
VIP-Treffen, das grafisch abgespeckt  
auch auf der Playstation und dem Saturn  
für Furore sorgt.

Die SNK-Titel und die Fantasy-Beat'em-  
Ups von Capcom (z.B. "Darkstalkers")  
sind die letzten Höhepunkte der ausster-  
benden Gattung: Seit 1995 regieren Poly-  
gone die Kampfsportarena. wi



Keiner rückte "SF 2" dichter auf die  
Pelle als die Special-Sportler von SNK. Im  
Bild: Handkanten-Treffen "King of Fighters"  
mit Stars aus "Fatal Fury", "Ikari" & Co.

## IN MEMORIAM 1991-1995

### Street Fighter 2 (Capcom)

Der Urvater des modernen 2D-Beat'em-Ups  
und Vorbild für fast alle Prügelspiele von SNK.  
Mit Ken, Ryu und der graziösen Chun-Li, dem  
zotteligen Blanka, dem mächtigen Zangief und  
sieben anderen internationalen Schlägern  
besaß Capcom ein unwiderstehliches Helden-  
sortiment. Neben den charismatischen Charakteren überzeugte die grandiose  
Spielbarkeit: Aus komplexen Button-Stick-Manövern zauberten Köhner brachiale  
Special-Attacken und akrobatische Stunts wie es sie nie zuvor in einem Videospiel  
zu sehen gab. Die ungezählten Varianten und Fortsetzungen unterschieden sich  
nur marginal vom Ur-"Street Fighter 2", brachten mehr Geschwindigkeit ("Street  
Fighter 2 Turbo"), kosmetische Veränderungen und schließlich vier neue Figuren.  
Alle Konsolen-Umsetzungen sind empfehlenswert - für unterwegs gibt's sogar ein  
Schwarz/Weiß-"Street Fighter 2" für den Game Boy.



KONSOLE Super Nintendo JAHR 1992 WERTUNG ★ ★ ★ ★ ★  
BEMERKUNG Das Original, dezent langsamer als spätere Folgen der "Street Fighter 2" Saga.

KONSOLE Mega Drive JAHR 1993 WERTUNG ★ ★ ★ ★ ★  
BEMERKUNG Statt des Originals gab's für das Mega Drive gleich eine Umsetzung der "Champion Edition".

Das NES  
erscheint in  
Japan, der  
C 64-Heim-  
computer im  
Rest der Welt



Heimcomputer-  
Bestseller: "Way  
of the Exploding  
Fist" (Bild:  
C 64), das erste  
Karate-Spiel  
für Zuhause.



Ken und Ryu  
werden geba-  
ren: Capcom  
veröffentlicht  
"Street  
Fighter" (Bild:  
PC-Engine)

Das Mega Drive  
erscheint in  
Japan

Das Super  
Nintendo  
erscheint in  
Japan



Blaue Augen in  
3D: Mit "Virtua  
Fighter" prä-  
sentiert Sega  
(Bild: Saturn-  
Version) die  
erste Polygon-  
Kloperei

Die Minim-  
setzungen  
eines Digi-  
Prüglers von  
Williams  
worden in  
Deutschland  
beschlagnahmt

Die Sony  
Playstation  
erscheint in  
Japan





### „Platin-Preis“

Sony verteidigt den Next-Generation-Thron mit allen Mitteln: Während sich die Kunden über die kostspieligen N64-Module die Haare raufen, nimmt sich Sony ein Beispiel am PC-Markt und beglückt Eure gebeutelte Zucker-Börse mit der günstigen Platin-Reihe. Nach unserer Meinung sollten sich die anderen Anbieter ein Beispiel an der Budget-Reihe nehmen. Was haltet Ihr von billigen Klassikern – Ladenhüter oder Kundenservice? Bitte schickt Eure Kommentare an:

Cybermedia Verlag  
MANIAC-Mail • Wallbergstr. 10  
86415 Mering

## Nintendo-Fronten

**Z**itat: „...Ab 1. März '97 treffen die Nintendo-Konsolen samt Software beim Nintendo-Händler ein.“ Naja, bei mir war es dann erst Ende März soweit – obwohl ich schon Anfang Januar vorbestellt hatte.

Zu Hause angekommen, wurde der erste Enthusiasmus durch die schlampige PAL-Anpassung von „Mario 64“ gebremst – aber ähnliches war man ja schon von Super-NES-Spielen gewohnt. Das stark entschärfte PAL-„Turok“ gefiel mir schon wesentlich besser, allerdings fehlte eine Speichermöglichkeit: Laut N64-Karton kommen die „Original-Nintendo-Controller-Packages“ erst gegen Sommer in den Handel. Umso größer war die Freude, als ich einen Tag später die „Memory Card Plus“ von Datel entdeckte. Zwar prangte kein Nintendo-Qualitätssiegel auf der Packung, dafür war die Karte – zum gleichen Preis wie das Original – viermal so groß wie das angekündigte „Nintendo-Qualitätsprodukt“. Allerdings versagte die Memory-Card beim ersten Probelauf kläglich und war außerdem nicht mehr aus dem Controller herauszubekommen. Panisch wählte ich die Konsumentenberatungs-Nummer: Die Dame am anderen Ende demonstrierte mehrfach die Leichtgängigkeit der Memory-Karten („Hören Sie? Bei mir klickt's ganz deutlich!“), bis sich herausstellte, daß sie bereits ein Nintendo-

Original in den Händen hielt. Als sie begriff, daß ich ein „minderwertiges Produkt“ ohne Qualitätssiegel benutzte, war es aus mit Hilfsbereitschaft und Freundlichkeit. Immerhin hatte ich am

Vortrag rund 600 Mark für Nintendo-Produkte ausgegeben – aber das störte sie herzlich wenig. Gespannt auf den N64-Sonderteil, holte ich mir am nächsten Tag Euer Heft. Erstaunt über deutsche Versionen sicherer Index-Anwärter, entsetzt über horrenden Preise sämtlicher Drittanbieter und enttäuscht über lange Wartezeiten kam der nächste Tiefschlag: Nintendos drastischer Importstop! Was soll das bitte? Ich persönlich würde mir weder Import-Konsolen noch -Spiele kaufen, die ohnehin in Deutschland erscheinen, aber nun bleiben einem auch Highlights wie „KI Gold“ oder „Golden Eye“ vorenthalten. Das Schärfste: Bei der Konsumentenberatung hielt man eine PAL-Umsetzung der Titel für unwahrscheinlich, riet mir sogar zum Kauf der Übersee-Versionen – und das trotz Importstop! An den Entscheidungen der BPjs ist Nintendo zwar unschuldig, trotzdem wird die Bevormundung immer stärker. Außerdem zeichnet sich – wie beim Super-NES – eine Tendenz zu kindgerechter Nintendo-Software ab. Original-Ton Nintendo: „Wir wollen ein Gerät für die ganze Familie – die Oma soll an einem Spiel genauso viel Spaß haben können wie ihre Enkel.“ Kein Wunder, denn Nintendos unverschämte Preispolitik bringt deutsche Senioren um ihre wohlverdiente Rente – schließlich kann kaum ein Enkel 170 Mark für ein „Turok“-Modul hinblättern. Nintendos Slogan „Have More Fun“ scheint veraltet, „Have More Money“ trifft den Nagel eher auf den Kopf.

Lars Keller, Hannover

1. Die neue Qualitäts-Dimension: Viele werden es nur unterbewußt wahrnehmen. Nintendo hat Verbesserungen bei allen Produktkomponenten erzielt: Die Verpackungen und Anleitungen sind hochauflösend gedruckt, die N64-Platine ist ein Muster an Präzision – kalte Lötstellen sucht man vergebens. Punkte unter den Joyports zeigen die Spieler-nummer (eins bis vier), die Anschlüsse selber sind der Ergonomie des Daumens angepaßt.
2. Die neue Software-Dimension: Die Spiele vermitteln eine ungeheure Plastizität – besonders deutlich zu erkennen bei nahen Kameraeinstellungen. Wann ein Gewöhnungseffekt an diese hoch-suggestiven 3D-Umgebungen eintritt, bleibt abzuwarten.

Florian Brich, Bensheim

Die beiden Briefe stehen stellvertretend für die Meinungsfronten zum Thema N64: Die meisten Rügen erntete Nintendos Preispolitik. Viele N64-Käufer haben noch 400 Mark in ihre neue Hardware investiert und ärgern sich zurecht über die plötzliche

Preissenkung. Auch die Meinungen über das Speichermedium gehen auseinander: Viele Fans fühlen sich in selbige 16-Bit-Zeiten zurückversetzt und freuen sich über die Ladezeiten-Verkürzung, die CD-Verteidiger beschwerten sich verstärkt über Präsentations-Schwächen wie magere Intros. Die Software-Resonanz fiel durchgehend positiv aus: Auch wenn das Angebot schmal ist – mit der Produktqualität sind die meisten MANIAC-Leser zufrieden.

## Spiel vermisst

**I**ch interessiere mich sehr für den Eishockey-Sport und wollte „NHL Powerplay Hockey“ für die Playstation kaufen. Jetzt habe ich erfahren, daß der Titel nicht mehr erscheint. Aber da Ihr das Spiel mit 87% Spielspaß getestet habt, muß es doch existieren. Beim Händler hat man mir gesagt, daß für den Herbst eine neue Version geplant ist. Stimmt das?

Außerdem: Welche Eishockey-Simulation könnt Ihr mir außer „NHL '97“ und „NHL Face Off“ empfehlen und welche Genre-Vertreter erscheinen demnächst?

Martin Zieke, Fuldabruck

Leider gab es bei Virgin interne Probleme mit „NHL Powerplay Hockey“. Zunächst sollte der Titel Ende '96 (passend zu unserem Test) erscheinen, dann verschob sich der Termin, bis man schließlich die Veröffentlichung ganz absagte. Nun ist im Gespräch, daß man im Herbst '97 gleich das 98er-Update auf den Markt bringt. Hoffentlich klappt's! Als Alternative zu den Polygon-Hockeys empfehlen wir „NHL Face-Off“ von Sony mit Bitmap-Spielern.

## Konsolenkrieg

**K**lar hat Sony die besten Chancen, Marktführer zu bleiben – da wird auch Nintendo nicht viel dran ändern. Leider wird Sega außer in Japan kaum noch eine Rolle spielen – es sei denn, die „Virtua Fighter 3“-Erweiterung zieht. Ich habe mein PAL-N64 am letzten Februar-Tag bei Woolworth gekauft – und das ohne Vorbestellung! Doch kaum angeschlossen (mit zitternden Händen), war's vorbei mit der Freude: Übelste Bildqualität, schlechte PAL-Anpassung mit fetten Balken. Ich frage mich, wozu das Gerät überhaupt „Anti-Aliasing“ hat: Das mitgelieferte AV-Kabel läßt doch sowieso keine scharfen Texturen erkennen. „Macht ja nix“, dachte ich mir noch. „Irgendwo bekomme ich schon ein RGB-Kabel her...“. Den Rest könnt Ihr Euch wohl denken. Aber im Ernst: Warum sollte sich Nintendo auch die Mühe machen, gute PAL-Anpassungen herzustellen und einen RGB-Ausgang zu integrieren? Glaubt wirklich jemand, der Umsatz würde sich durch derartigen Luxus steigern?

Sebastian Hohdorf, Hannover





# WIR GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

**JETZT MIT KOSTENLOSER ABO-PRÄMIE!**



## MANIAC-JAHRESABO

12 Ausgaben am Stück: Videospiel-Wissen auf über 1.200 Seiten. Alle Spiele im Test, alle Cheats für mehr Power.



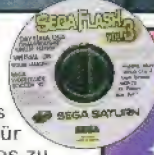
## COMMANDS CONQUER DEMO-CD

Mit im Abo-Preis: Spielbares "Command & Conquer"-Demo für die Playstation.



## SEGA FLASH 4

Außerdem: Segas neueste Demo-Disc für den Saturn mit Demos zu "Sonic 3D", "Virtual On", "Manx TT", "Mass Destruction" u.a.



# = 59,90 Mark

**M**it dem **MANIAC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MANIAC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Wollt Ihr Euer Abo wider Erwarten kündigen, gebt Ihr uns entweder kurz vor Ablauf Bescheid oder ignoriert einfach die Rechnung, die Euch am Ende des Abo-Zeitraums zugeht!

Euer Abo bestellt Ihr bei:

**Cybermedia GmbH • Aboservice •**  
**Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

## MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.

Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe  /97 erhalten!

**+ PRÄMIE**

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift \*

## NACHBESTELL-SERVICE

Für jede Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insg. 2 Mark Versand in Briefmarken, bar oder Scheck bei.

11/93 1/94 2/94

4/94 5/94 6/94 7/94 8/94 9/94 10/94 12/94

1/95 2/95 3/95 4/95 5/95 8/95 9/95 10/95

11/95 12/95 2/96 3/96 6/96 7/96 8/96 9/96

10/96 11/96 12/96 1/97 2/97 3/97 4/97 5/97

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

Diese Prämienaktion ist zeitlich begrenzt bis zum 9.7.97

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)  
\*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)





Nintendo-Fans und 64-Bit-Enthusiasten erobern die Kleinanzeigen: Wer sich auf billigem Weg ein Import-N64 besorgen will, sollte auf jeden Fall nach dem RGB-Umbau fragen. Wer nicht aufpaßt, erwischt ein NTSC-Gerät mit Antennenanschluß und einem billigen PAL-Wandler! Nintendo-Sammler werden sich sofort auf

den Virtual Boy stürzen, der inzwischen in Japan nur noch 80 Mark kostet. Zum Schluß sei allen 300-Freaks eingebläut: Trotz Protesten und Drohungen eisenharter Fans wandert das System mangels Beteiligung in die Exoten-Rubrik! Sorry, Euer DIII

## SUCHE

### NINTENDO

Ultima: The false Prophet, Frontmission, Breath of Fire1+2, Brainlord, Lufia1, FF3, Lord of Darkness und andere RPG's bzw. Adventurespiele. Zahle gut, bis zu 120 DM! Einfach anbieten! Tel. 030/9715681 (Andreas)

**Kaufe (fast) alles** (Neuheiten, Konsolen & komplette Sammlungen usw.) für Nintendo, Sega & Sony PSX! Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Hallo Leute, ich suche mal wieder **N64-, PSX- & SNES-Spiele!** Außerdem hätte ich gerne PSX-Pads, -Memory Cards und gerne auch noch ein N64. Bitte jetzt sofort zum Telefon greifen und wählen: Tel. 0641/84130 (Stefan)

**SNES-Spiele:** Tiny Toons & WW Sports mit oder ohne Verpackung. Zahle bis zu 50 DM! Tel. 09231/1615 (ab 20 Uhr, Jürgen)

**Final Fantasy Legend1+2+3** für GB zu je 140 DM! Tel. 08191/59420 (ab 19:30 Uhr)

**Kaufe/tausche Spiele für N64, PSX & Saturn!** Auch Sammlungen mit Konsole, suche noch günstiges Neo Geo CD oder Turbo Duo mit Spielen! Tel. 04774/991104 (Rainer)

**Aktuelle N64-Games**, zahle für Pal-Versionen max. 50 DM, für NTSC-Versionen max. 80 DM. Suche außerdem eine N64-NTSC-Konsole für bis zu 280 DM, evtl. mit Zubehör. Suche MPEG-Karte für Saturn für 60 DM. See ya! Tel. 069/282156 (abends)

**(Fast) alles** (Neuheiten, Konsolen, komplette Sammlungen & Zubehör) für Nintendo64, SNES, GB, PSX usw. Suche auch PC-Games! Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Für SNES: **FIFA Soccer 95**, auch ohne Spielanleitung, dringend!!! Tel. 035206/23808

### SEGA

**INSIDER!!!** Der ultimative 32 Bit-Club! Bei uns gibt es Poster, Spiele, Clubztg. etc. Kostenlose Broschüre gegen frankierten Rückumschlag! Only Saturn-User! INSIDER, Peter-Wagner-Str.1, 97080 Würzburg.

**Herzog2 für Mega Drive2**, sowie Shooting Macross & Sonic Wings für Super Nintendo! Tel. 02162/34151

**Für Saturn:** Cyber Speedway, Exhumed, Darius Gaiden1+2, X2, Toshinden URA, Thunderforce GP2, Tunnel B1, Parodius f.w.m., X-Men, Need for Speed, Mystaria. Biete andere Saturn-Spiele zum Tausch. Ruft an: Tel. 0561/811602

**MD-Spiele:** Cpt. America, Maximum Carnage, G-Loc, Warsong, King of the Monsters1+2, ST DS9, Punisher, Starflight, Shadowrun, Vectorman. Biete u.a. IMG Tennis, Batman: Revenge of the Joker. Ruft an: Tel. 0561/811602 (Daniel)

**Ballerspiele aller Art** für Saturn und PSX, z.B. Gunbird, Strikers 1945, Raystorm usw. Auch Importversionen! Tel. 0731/76634

Saturn-Spiel (us-Version): **Shar Rock Mahjong-Summer Chance!** Tel. 089/656908

**Sega Saturn** (60 Hz RGB, bevorzugt jp-Version) mit 2 Pads, Umbau oder Adapter, 2-3 Spiele (dringend Iron Storm us, Sega Rally, Virtua Cop2 etc.) günstig zu kaufen gesucht oder Tausch gegen Neo Geo CD (60 Hz RGB) + Pad + Stick + 6 Topspiele (auch Verkauf!). Tel. 07131/484680 (ab 17 Uhr)

### PLAYSTATION

**Aktuelle Spiele für PSX & Saturn.** Zahle für Pal-Versionen max. 35 DM, für NTSC-Versionen max. 45 DM. Suche z.B. Exhumed, Micro V3, Ray Tracers, Spider, Suikoden, Legacy of Kain. Für Saturn: Manx TT, Die Hard Arcade, Soviet Strike. Suche Saturn-MPEG-Karte für 60 DM! See ya! Tel. 069/282156 (abends)

Dringend Brutalities, Fatalities sowie Moves und sonstige Geheimnisse zu PS-Trilogie gesucht! Biete 20 DM!!! Tel. 0261/65623 (Manuel)

**Tauschpartner** für PS & N64-Games gesucht!!! Habe und suche neuere Games! Verkaufe oder tausche gegen PSX/N64-Spiele: Komplettsammlung von Zeitschriften! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Memory Card, Resident Evil, Disruptor, F1, Time Command, Porsche Challenge, Need for Speed2, Tenka, Monster Trucks, Lenkrad, Senna Karts, Andreotti Racing. Zahle 40 DM! Tel. 03921/983627

**Komplettlösung** für Spot goes Hollywood! P. Gössling, Bredenstr.16, 32130 Enger.

**Sony PS + Spiele!** Suche auch Neuheiten, Konsolen + Spielesammlungen für SNES, GB, Saturn usw. Tel. 0641/970436 (Monika)

Biete für PS + Pad ein bekanntes SNES-Prügelspiel incl. Infrarot-Pad (verkaufe auch für 200 DM)! Tel. 08073/9773 (ab 14 Uhr, Dominik)

**Tausche Soviet Strike** gegen Syndicate Wars, Transport Tycoon oder X-Com Terror from the Deep. Tel. 06831/53417 (Sascha)

Soviet Strike 40 DM, Tomb Raider 40 DM, F1 40 DM, Tekken2 40 DM, Twisted Metal 40 DM, Destruction Derby2 40 DM, org. Sony Pad 15 DM! Tel. 0441/48301

**Tausche PS-Spiele**, habe Little Big Adventure, Legacy of Kain, X-Com2, C&C, Tomb Raider usw. Suche neuere PS-Spiele sowie Bomberman (MD)! Tel. 04202/1465 (15-20 Uhr, Erichsen)

**PSX & PSX-Spiele** (dt/jp/us egal), kaufe fast alles, auch N64! Verkaufe Mega CD + Wolfchild + Mansion of the HS 100 DM sowie div. NES-Spiele für 10 DM! Tel. 06041/251 (Mirko)

### EXOTEN

**PC-Engine-Gerät** mit Spielen sowie Neo Geo-Module und Neo Geo CD-Gerät mit us/jp/Pal-Umbau! Daniel Dietrich, Industriestr.58, 40878 Ratingen.

**CDs und Cards für PC-Engine!** Tausche und verkaufe auch!!! Verkaufe & kaufe RPGs und Strategiespiele für Sony PSX (Import only!!!). Kaufe evtl. Sammlungen! Tel. 08561/2614 (Michael)

**Tausche Sony PSX jp + Chip & Schalterumbau + Diskettenlaufwerk + 2 Pads + Verlängerung + 10 Topgames + 9 Demo CDs + Memory Card gegen Turbo Duo oder PC-Engine + CD-Rom mit Zubehör & Games!** Suche auch Jaguar- & Lynx-Games sowie Turbo Express-Hardware! Tel. 07452/78633 (abends)

**Tausche Saturn + 3 Pads** (Analog- & Virtua-Stick) + ARP + 5 Games (Topzustand) gegen Turbo Duo oder PC-Engine + CD-Rom mit Zubehör & Games! Tausche auch 3DO-Goldstar Frontlader gegen T-Duo! Tel. 07452/78633 (abends)

## VERKAUFE

### NINTENDO

**SNES + 4 Pads + 5-Player-Adapter + 11 Games** (z.B. Breath of Fire2, Eye of the Beholder, Dragonview usw.) für 600 DM (100% ok). Verkaufe auch Shadow of the Empire für N64 100 DM (Pal). Tel. 09621/762299

**Super Mario64** dt 75 DM: Neuwertiger Zustand!!! Tel. 0721/41755 (ab 14 Uhr, Adrian)

**N64 jp/us + Mario64 + Wave Race.** Tel. 0241/537260

**Nintendo64 us** + Pad + Scart-Kabel + Controller Pak + Mario64 + Turok für 400 DM (+ Porto und NN). Alles ist komplett neuw. und original. Tel. 004161/3212749 (Schweiz)

PC-Engine-Spiele: Alien Crush, Ninja Warriors, Final Lap Twin, F1 Triple Battle, Power Drift, New Adventure Islands und andere. Nur in Hannover und Umgebung! Tel. 05136/4739

**PC-Engine-Cards**, tausche auch!!! Habe auch Spiele für SNES, NES, Mega Drive (CD)! Horst Schmidt, Robert-Koch-Str.23, 84533 Markt/Inn. Tel. 08678/605

### SONSTIGES

**Saturn/PSX/NG-Spiele:** Stahlfeder, Sonic Wings S., Prikura Daisakusen, Birkinger, Time Bokan, Hyper Duel & Twin Bee. Tel. 0711/526486

Kaufe/tausche laufend Konsolen und Spiele für **N64, SNES, Game Boy, PSX & Saturn!** Angebote an Dieter Tegler, Paul Hindemith-Str.10, 37574 Einbeck. Tel. 0172/5304082

Final Fantasy7 jp 100 DM, Bushido Blade 70 DM, Super Street Fighter2 Turbo 3DO 30 DM, Gex 3DO 30 DM, Fighters Megamix 60 DM, Samurai Shodown 3DO 30 DM... Kaufe Spiele für Saturn & PSX! Tel. 0251/212846 (Sho-Ryu-Ken!)

**Überraschungseierfiguren**, zahle gut!!! (Ver)kaufe & tausche Playstation-Spiele, habe z.B. Command & Conquer, Victory Boxing! Verkaufe auch Musik-CDs zu 25 DM pro Stück! Tel. 07581/5438

**Verkaufe & tausche Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme! Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe noch Spiele für PC-Engine, Atari2600, 7800 usw. Tel. 089/1403732

Multitap (PSX) + Importadapter für N64 (Pal) + Pads (n64)! Verkaufe Need for Speed (PSX) 50 DM, Turok engl. 120 DM, Playstation-Lackierung 50 DM. Frank Kurzmann, Memeler Weg 22, 25524 Itzehoe. Tel./Fax 04821/43273

**Mitglieder für Videospiel-Tauschclub** aus ganz Deutschland gesucht (kostenlos)! Sony PSX, SNES, MD, 3DO und N64-Spiele von Privat für Privat!!! Infos gegen 1 DM Rückporto bei: T. Stoll, Otto-Sahr-Allee 122, 10585 Berlin.

**Kaufe SNES- & PSX-Spiele**, zahle bis zu 40 DM, Game Boy-Spiele bis 15 DM! Suche auch Saturn- & NES-Spiele, sowie sämtliche Konsolen und Zubehör! Tel. 05543/592 (ab 18 Uhr)

**Tausche KI Gold** us gegen Pilotwings64 us! Verkaufe Shinobi-Platine (kein Ton) für 50 CHF. Nur in CH! Lancellotti Pero, 8807 Freienbach SZ. Tel. 07941/77821 (ab 18 Uhr)

**Nintendo64 jp + Pad + ZREP-Umbau + ZE2 Pal-Booster** NTSC an Pal-TV + AV-Kabel + Scart-Stecker + Spannungswandler + Mario64 jp + Prügelspiel us, alles in sehr gutem Zustand! NP 1300 DM für 800 DM! Tel. 0721/861044 (ab 19 Uhr)

**Nintendo64** (2 Wo. alt, dt, original-verp., 100% ok da kaum benutzt) mit 5 1/2 monatiger Herstellergarantie für 380 DM! Tel. 0251/788630 (Die, Sa & So, Sebastian)









## SEGA

**Multimedia** + 6 Pads + 32X + Game Gear + 15 MD-Spiele + 6 MCD-Spiele + 7 GG-Spiele + 32X-Spiel + Batteriepack + TV-Tuner + Mster G. Converter für GG + Action Replay für MD zusammen für 990 DM, auch einzeln!!! Diese Nummer gilt auch für später (alles Pal):  
Tel. 07623/1715 (ab 17 Uhr, Roy)

**Saturn + 50/60 Hz-Umbau** für dt/jp/us + 2 Pads + Vampire Hunter, 2 Monate alt in org. Verpackung für 350 DM! Tel. 089/3138334

**Saturn (Pal) + Multiumbau** + Board + 6-Spieleradapter + 14 Spiele (meist jp + Chr. Nights) VB 850 DM! Suche Neo Geo CD bis 150 DM, pro Spiel 15 DM und jp N64 bis 350 DM, pro Spiel bis 60 DM! Verkauft PS-Spiele!  
Tel. 02151/318376 (bis 17 Uhr)

**Verkaufe & tausche:** Athlete Kings dt 60 DM, Bug us 40 DM, Vampire Hunter jp 30 DM, Sim City2000 dt 50 DM, Daytona USA jp 30 DM, X-Men jp 40 DM, Worldwide Soccer97 dt 50 DM! Alles nur per NN!  
Tel. 02246/5735 (16-19 Uhr)

**Sega Mega Drive + 13 Spiele + 2** Infrarotpads für 300 DM VB!  
Tel. 0201/778832

**Saturn + 4 Spiele + 2 Pads** (originalverpackt) für 500 DM! Tausche auch gegen Playstation!  
Tel. 07151/606501

VF2 und C&C für je 55 DM! Bug und Darius2 je 40 DM, VF Remix + CG + 2 Demo Cds 25 DM, alles zusammen 180 DM oder Tausch gegen Athlete Kings, Daytona USA CCE, WWS97, Bomberman und Tomb Raider! Tel. 07141/220664

**140 MD-Spiele, 40 MCD-Spiele, 10 32X-Spiele, 15 3DO-Spiele, 10 Jaguar-Spiele, 15 Saturn-Spiele!** 3DO-FZ1, Flightstick, IR-Pads, Zubehör! Suche Saturn, PSX, Nomad, Multimedia, Game Gear + TV-Tuner, Wondermega, WD1 & MCD!!! NN-Sendung kein Problem!!!  
Tel./Fax 02421/971596

## PLAYSTATION

**Verkaufe & tausche PS-Spiele!** Habe ca. 40 Pal- & 40 us+jp-Spiele ab 40 DM abzugeben! Kaufe und tausche auch ganze Spielesammlungen von Sony, Nintendo & Sega! Auch 16 Bit + Konsolen, alles anbieten!  
Tel. 06253/21626

**Importe für PSX, alles us/jp z.B.** Rally Cross, Soul Edge, Rage Racer, Raystorm, NHL97, Tomb Raider uva. ab 50 DM! Multinormumbau PSX 70 DM! Habe auch N64-Games, einfach anrufen und nachfragen!!! 100% zuverlässig!!!  
Tel. 0172/7427180

Street Fighter Alpha us 50 DM, Andretti Racing Pal 60 DM, Ridge Racer dt 50 DM, Rayman dt 30 DM, Extreme Games dt 40 DM, Road Rash dt 40 DM, Mickey Mouse dt 20 DM! Suche Tomb Raider dt!!!  
Tel. 0731/264481 (ab 14 Uhr)

ASCII-Stick 50 DM, Namco Vol.1 jp, Shellshock, Thunderstrike2, Shockwave Ass. & 3D-Shooter alle us zusammen 150 DM! Für Saturn: Sega Rally + Lenkrad 90 DM!  
Tel. 0511/624773

**PSX-Spiele:** RRR, Alien Trilogy, Tekken, Discworld, Air Combat, Resident Evil Pal je 20-30 DM!  
Tel. 05648/1278 (Fax 1229, ab 18 Uhr, Florian)

Toshinden3 60 DM, Heavens Gate 50 DM! Tel. 0761/891038

Striker96, Discworld + Lösung je 30 DM. RR, RRR, Pro Pinball, Adidas Po. Soccer je 40 DM. Earthworm Jim2, Rayman je 50 DM. Resident Evil 60 DM! Wipeout2097, Spot gth us je 70 DM. Suikoden us 80 DM!  
Tel. 07324/2276 (ab 17 Uhr, Uwe)

Destruction Derby 40 DM, Tekken 40 DM, beide zusammen 70 DM! Bin auch bereit zu tauschen, z.B. Trilogy, Alien Trilogy, nur dt Versionen! Tel. 039294/20048 (ab 16 Uhr, Sa-So ab 11 Uhr)

**Tausche & verkaufe Multi-PSX + 8 Topspiele** + 2 MC's + 2 Pads + Lenkrad + Negcon + RGB-Kabel + 7 Demo Cds + 90 Videomags NP ca. 2700 DM gegen Nintendo64 us/jp + Spiele!!! Tel. 07472/26859 (Bastian)

(Ver)kaufe & tausche alle möglichen **Spiele für Playstation!** Ruft doch an: Tel. 04651/890593 (Jan)

(Ver)kaufe & tausche **PS- & Saturn-CDs!** Habe NHL97, S-Strike, Contra, Sampras, Castlevania, Porsche, Legacy of Kain, Rally Cross, A-Trilogy, Andretti Racing uvm. Suche Action-Trilogie, Monster Truck, Speedster usw. Ruft an: Tel. 06271/5873

**Final Fantasy7 jp**, absolut neuer für 100 DM (3 CDs)!  
Tel. 089/6372207 (Tobi)

Track & Field, Wipeout2097, Fifa97, Tomb Raider, Need for Speed, Beat'em Up für je 40-60 DM! Suche D, Tekken1&2. Tel. 08583/1441 oder Tel. 08581/8864

Wer von Euch ist an **PSX-, N64- & SNES-Spielen** interessiert? Verkauft z. Zt. ca. 30 Spiele! Angebot ändert sich ständig!!!  
Tel. 0641/84130 (14-22 Uhr, Stephan)

PSX-Spiele: Jumping Flash2 50 DM, Wipeout 25 DM, Ridge Racer 30 DM, Adidas Power Soccer 50 DM, Davis Cup Complete Tennis 50 DM!  
Tel. 02635/4304 (Olaf oder Nicole)

Sim City2000 60 DM, Ridge Racer Revolution 50 DM, Memory Card 120 Blocks 60 DM! Alles Pal & 100% ok!  
Tel. 07181/62199 (ab 16 Uhr, Lutz)

**Playstation + Pad** (6 Mon. alt) + 4 Spiele 450 DM! Tel. 07195/65462

**Playstation + Memory Card + 2 Pads + Tekken2!** Tel. 02502/6530

**Action Replay Codes** zu über 170 Playstationspielen in einem Heft für nur 15 DM incl. Porto! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

**Wer unterwegs nicht auf seine geliebten Mega-Drive-Spiele verzichten will, legt sich das Sega Nomad (rechts) mit Farb-LCD-Bildschirm zu.** Das Handheld erschien hierzulande leider nicht. Importeure führten kaum Geräte ein. Das ebenfalls gesuchte "Wondermega" gibt's in Japan und den USA ("X'Eye"): Als lizenzierte Mega-Drive/Mega-CD-Kombi von JVC ist die seltene Konsole nur für Sammler interessant.

**Cheats, Codes, Tips, Tricks** usw. zu über 135 Playstation-Spielen in einem Heft für nur 15 DM incl. Porto! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

**Lösungen:** Command & Conquer, Tomb Raider, Suikoden, Myst, Baphomets Fluch, Discworld, Resident Evil! Moves: Tekken2, WWF, alle deutsch je 10 DM!!! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

**PSX-Games (Pal):** Tomb Raider, Command & Conquer, Resident Evil, Sim City jeweils 60 DM! LifeForce Tenka 70 DM! Demo Cds 15 DM! Preise incl. Porto & Verpackung!  
Tel. 0234/462022 (ab 16 Uhr, Thorsten)

**Hexen incl. Anleitung** 70 DM oder tausche gegen Action-Trilogie! Würde außerdem A. Power Soccer gegen Multitap tauschen (alles Pal)!  
Tel. 089/78586928 (ab 18 Uhr, Dominique)

**Command & Conquer** aus Gewinn, niegelagert VB 80 DM! Destruction Derby2 (1 Mon. alt) VB 70 DM! Tel. 06053/3614 (Sebastian)

**PSX jp + Multinorm + RGB-Umbau** + 2 Memory Cards + 2 Pads + 18 Topspiele (z.B. NHL97, Fifa97, Pete Sampras, B. Road, Formel1, Madden97, T. NBA, RRR, PGA97...) für 1399 DM (NP ca. 3200 DM)!  
Tel. 0531/353204 (ab 16 Uhr, nur Selbstabholer)

Soul Blade us 60 DM, Bloodomen, NBA in the Zone2, Soviet Strike, Wipeout2, Return Fire, 3D-Spiel je 50 DM! Resident Evil us, Burning Road, Iron and Blood je 45 DM! Krazy Ivan, Space Hulk 60 DM! Alle CDs einwandfrei! Tel. 02225/12365 (ab 17 Uhr, Phillip)

**Playstation + 3 Spiele** (Resident Evil, C&C, Tomb Raider) + 2 Pads + Linkkabel + Scartkabel für 300 DM VHB! Tel. 08333/8291 (Walter)

## EXOTEN

**Verkaufe & tausche Neo Geo-Module**, habe ca. 30 Spiele! Suche Ninja Commando, King of Fighters '95/96 usw. Verkauft Sega Saturn + S. Gun + Ballerspiel1/2 + ShinobiX + Sega Rally + Worms + Thunderhawk2 + Digital Pinball + 2 Pads + RGB-Kabel! Alles 1a-Zustand, Preis VB!  
Tel. 08341/41991 (oder 2564)

Phillips **CDI-Gerät** + Pad + 26 CDs (Filme, z.B. Forrest Gump, Die nackte Kanone 33 1/3, Die Maske. Spiele, z.B. Ballerspiel, Link, Chaos Control usw.) für 600 DM!  
Tel. 02861/1544

**3DO FZ10 + 2 Pads + 2 Infrarotpads** + Video-CD-Adapter + 5 Spiele + 1 Video-CD für 250 DM!  
Wolfram Wotruba, Holderstr.12, 74831 Gundelsheim.

**MAK + Platinen** ab 20 DM! 3DO + 5 Spiele 200 DM! Jaguar 50 DM! Neo Geo + Umbau 50/60 Hz + Blut 250 DM! Suche defekte Konsolen aller Systeme & Nomad!!!  
Tel. 08232/6575

**3DO FZ10 + 2 Spiele + AV & Scart-Kabel** für 150 DM!  
Tel. 02431/77429 (Eugen)

## OLDIES

Achtung!!! **MB-Vectrex** + 42 eingebaute Spiele & Demos (ua. Pole Position, Fortress of Narzod, Vector Vader (1996), Dark Tower (Rollen- & Adventurespiel der "ersten Stunde"))! Nur bei mir!!!  
Tel. 06431/3553

**Tausche & verkaufe Atari** 2600/5200/7800/XE, Colecovision, Intellivision, Vectrex: Hard- & Software (wie z.B. Intellivision Voice, Coleco Roller-Controller, ca. 400 eingeschweißte Games), sowie Game & Watch!!!  
Tel. 02161/12891 (Thomas)

**Sammlungsauflösung!!!** Verkauft 68 Coleco-Module (viele komplett: Ant. Adventure, Buck Rog., Chopflifer, Tutank. uva.) + andere Raritäten (VCS: Krull, Time Pilot, SW Arcade, Aldynes SG) + alte Telematch/US-Mags!!! Preis VB!  
Tel. 05451/962084

**Mattel-Intellivision** + Games (Lock'n'Chase, Tron Maze a Tron, Basketball, Roulette, Checkers, Vectron, Triple-Action, Armor Battle, Sea Battle, Night Stalker, Utopia usw.) z.T. originalverschweißt, auch einzeln abzugeben! Tel. 06431/3553

## SONSTIGES

**Automatenplatinen:** Super Street Fighter2 Turbo 800 DM, Twin Eagle2 400 DM, Sammlerstück: Xexex (Konami Weltraumballerei) 800 DM! Alles Originale!!! Tel. 08233/740112

Neuheiten und Importe (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn! Verkauft Sony, Nintendo & Sega-Spiele! Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uvm. Einfach anrufen!!! Tel. 0251/212846

**Aus Sammlerhand:** Saturn, Playstation, Neo Geo-Module, PC-Engine, MD, SNES, Laserdiscs & japanische Videospiel-Musik-CDs! Liste anfordern unter  
Tel. 08233/740112

**Games für PSX, N64 & Saturn!** Pal + Importe, große Auswahl, es lohnt sich anzurufen!  
Tel. 07622/61975 (Matthias)

Über **100 Lösungen, Tips** usw. für Playstation, Saturn, N64, SNES, Mega Drive und PC! Movelisten, Hints usw. Gratisliste: Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.  
Tel. 04131/732444

**Sega Saturn + 8 Games** multinorm (Daytona CCE, Sega Rally, Fighting Vipers). Verkauft Saturn und PSX-NTSC-Games, N64 mit Aufsatz, Heftsammlungen (große Auswahl), Röhrenprojektor (Topgerät!).  
Tel. 07263/2489 (So long)

**Verkaufe & tausche Wild Arms** (RPG), Arc the Lad, Crime Crackers und diverse Mangas + Animegames! Suche N64, Japan-MCDs, Lunar2, Importgames! Verkauft Saba Videoplay! Tel. 030/6735795





# LAST RESORT

**MITMACHEN!** Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Paßcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • „Tipsteufel“ • Wallbergstr. 10  
86415 Mering oder e-Mail an [ManiacAndy@aol.com](mailto:ManiacAndy@aol.com)

## PORSCHE CHALLENGE

**PS** Unser treuer Leser Andreas Olivier aus Weissach hat sich die Mühe gemacht, alle möglichen Cheatkombinationen zum Sony-Hit an uns zu senden. Die nebenan gedruckten Cheats müßt Ihr allesamt im Hauptmenü eingeben. Neben diesen nützlichen Tips haben wir aber noch zwei weitere Kombinationen auf Lager:

**Abspann anwählen**

■, ●, ◆ + SELECT, ◆ + SELECT

**Hohe Stimmen der Fahrer**

▲, ▲, ▲, ▲



Interaktive Strecken anwählbar  
START + ➤, START + ▲, SELECT, START  
Fischaugen-Linse

■ + ▲ + ●, L1, L2, R2, R1

Testfahrer 1

◆ + ■, ◆ + ● + SELECT

Testfahrer einstellen

◆ + ●, ◆ + ■ + SELECT

Unendlich viele Continues

L1 + L2, R1 + R2 + ■

Springender Wagen

■ ● ■

Alle Wagen springen

▲ + ■, ▲ + ●, ▲ + ■, ▲ + ●, ▲ + ■, ▲ + ●, ▲ + ■

Verrücktes Rennen

▲ ◆ ◆ + SELECT

Unsichtbarer Wagen

■ + ●, L2 + R2, ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●

Hyper Car

SELECT + ■, SELECT + ●, SELECT + ■ + ●

Spiegel-Modus

◆ + ●, ➤ + ▲, ◆ + ■

Lange Strecke

SELECT + ▲, SELECT + ➤, START, SELECT

Nach jedem Rennen Speichermöglichkeit

START ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ■ ● ■ ● ■ ● START





## MICRO MACHINES V3

**DS** Direkt vom Hersteller Codemasters bekamen wir alle Codes, die beim jüngsten Miniatur-Rennen funktionieren. Außerdem solltet Ihr die Namen "CAT-LIVES" (9 Leben) und "GIMMEALL" (Track-Anwahl im Multiplayer-Modus) ausprobieren. Alle anderen Kombinationen gebt Ihr im Pause-Modus ein:

### Wagen verändern

◀ ▶ ▲ ▼ ◆ ◆ ◆ ◆

### Strecken-Objekte verändern

▲ ■ ■ ▲ ■ ■ ▲ ✕

### Gegner werden langsamer

● ▲ ■ ✕ ● ▲ ■ ✕

### Kamera hinter dem Wagen

◆ ◆ ■ ● ◆ ◆ ■ ●

### Doppelte Geschwindigkeit

■ ✕ ● ■ ▲ ✕ ✕ ✕

Wollt Ihr den Debug-Modus aufrufen, gebt Ihr im Spiel folgendes ein:

■ ▲ ▶ ◀ ◀ ■ ■ ● ● ▲ ✕

Danach funktionieren diese Codes:

### Rennen automatisch gewonnen

SELECT + ✕

### Kamera-Einstellung verändern

SELECT + ( ▶ ◀ ◆ ◆ )

### Ein/Aus-Zoomen

SELECT + ( L1 oder L2 )

### Alle Wagen werden größer

✕ + ▲ + ● + ■

## FIFA 64

**N64** Nutzlos, aber witzig: Nachdem Ihr ein Tor geschossen habt und Ihr Euch die Zeitlupe anschaut, könnt Ihr mit den Kamera-Buttons Soundeffekte auslösen: Ihr bejubelt das Tor mit einer gröhlenden Menschenmenge, Trommeln, Hörnern und wildem "Goal"-Geschrei.

## BALLBLAZER

**DS** Wer auf die deutsche Version von "Ballblazer Champions" nicht warten kann und sich den US-Import zugelegt hat, sollte mal das "Master Dome Stadium" besuchen. Dazu spielt Ihr im Turnier auf Schwierigkeitsgrad "Easy" und verliert einmal. Danach gebt Ihr folgendes ein:

● L1 L1 R1 R2 L2 ✕ ■ ■ R1 R2

R1 R2 ▲ L2 R1 L2 ● L2 R2 R1 ✕

L1 R2 ■ L2 R1 ✕ R1 R1



## TOBAL 2

**DS** Mit einem einfachen Trick vergrößert und verkleinert Ihr Eure Spielfigur. Dazu haltet Ihr in einem beliebigen Modus die Tasten L2 und R2 gedrückt, ehe Ihr Eure Spielfigur anwählt. Während des Kampfes ändert Ihr die Größe mit L2 und R2.

## REBEL ASSAULT 2

**DS** Zur Deutschland-Premiere nochmal die Kombination, die zur Kapitel-Anwahl führt. Mehr Paßcodes findet Ihr in MANIAC 2/97!

✕ ■ ✕ ✕ ✕ ▲

## STARBLADE ALPHA

**DS** Wenn Ihr Euren Jäger mit einem nützlichen Dauerfeuer-Laser ausrüsten wollt, drückt im Titelbild ▶, ▶, ◀, ◀, ●, ▲, ■ während die Buchstaben über den Schirm fliegen. Hört Ihr ein Geräusch, liegt der Dauerfeuerlaser auf Knopf ✕. Unendlich Continues spendiert die folgende Kombination im Titelbild:

▶ ▶ ◀ ◀ ✕ ✕ ✕

## PUZZLE BOBBLE 2

**DS** Die Programmierer haben 27 neue Levels versteckt, die Ihr im Titelbild findet. Sobald "Press Start" aufleuchtet, drückt Ihr R1, ▶, L2 und ◀. Nun erscheint ein kleiner Zauberer – im "Regular Puzzle Game" stehen die neuen Levels zur Verfügung.

Credits verschafft Ihr Euch im Option-Menü. Gebt dort ◆, ◆, R1, R2, L2, L1, ▶, ◀ ein. Geht schnell auf "Credits" und erhöht die Zahl auf "29".

Zur Vollständigkeit nochmal die Figuren-Anwahl: Sobald die Landkarte erscheint ◆, ◆, ▶, ◀ eingeben und dann L1, L2, R1 und R2 gleichzeitig drücken.

## NEED FOR SPEED 2

**DS** In der letzten MANIAC konnten wir Euch erst zwei Codes zur aktuellen EA-Raserei verraten, hier sind die restlichen Paßwörter. Ein weiterer Trick funktioniert nach Spielbeginn und beschert Euch mehr Kamera-Perspektiven. Dazu haltet Ihr bis zum Start des Rennens bis auf Start und Select alle Tasten des Joypads gedrückt.

### Allgemeine Cheats

Schneller Motor PIONEER

Schnellerer Motor POWRUP

Sliding-Conditions SLIP

### Bonus Cars

Amry Truck ARMYME

Saab BEETME

BMW BMRME

Mercedes BNZME

VW Käfer BUGME

Pick-Up Truck JEPME

Toyota Landcruiser LCME

Mazda MX-5 MAZME

Ford Indigo LILZIP

Auti Quattro QUATME

80er Jahre Jeep YJME

Citroen CITME

Crate CRATME

Semi-Truck SEMIME

Schneetruck SNOWME

VW Kombi Van VANME

VW Fastback VWFB

Volvo Kombi VOVME

Jeep Wrangler YJME

Schulbus BUSME

Limousine LIMOME

Outhouse OUTHME

Tram TRAMME

T-Rex TREXME

Stand A STDAME

Stand B STDBME

Stand C STDCME

## NASCAR RACING

**DS** Ein verstecktes, "Tron" ähnliches Spiel könnt Ihr vor Rennbeginn anwählen. Sobald das "Papyrus"-Logo verschwindet, drückt Ihr schnell hintereinander den START-Knopf auf dem zweiten Joypad. Geht der Vorspann unverändert weiter, habt Ihr den Code falsch eingegeben. Schaltet das Gerät aus und versucht's nochmal...



# NHL '97

**PS** Super-Spieler gefällig? Haltet die Tasten L1, L2, R1 und R2 gedrückt und ändert alle Levelparameter auf "40", dann auf "99". Danach wählt Ihr einen Spieler, für den Ihr 20 Extrapunkte bekommt – hilfreich, um in der "Create a Player"-Option den perfekten Spieler zu erschaffen!

## THE CROW: CITY OF ANGELS

**DS** Christian "Cheat-Meister" Kreuzer hat uns auch diesen Monat mit Tips eingedeckt. Unter anderem kennt er die Paßcodes zum Spiel der Krähe.

|          | Levelcodes          |
|----------|---------------------|
| Pier     | ▲ × ▲ ▲ ● ■ ▲ ■ × ● |
| Boat     | × × × × ▲ ■ × × × ● |
| Tomb     | ▲ ● ▲ ● ■ ▲ ▲ ● × ● |
| Grave    | × ▲ × ▲ ■ × × ▲ ■ ● |
| Church   | ▲ ▲ ▲ ▲ ● ■ ▲ ■ ■ ● |
| D.o.D.   | × ▲ × ▲ ■ ● ● × ■ ● |
| Club     | ▲ ● ▲ ● ● ▲ × ■ ■ ● |
| Tower    | × × ● × ■ ■ × ▲ ▲ ● |
| Borderl. | ▲ × × × ● ■ ▲ ■ ▲ ● |
| Finale   | × × × ● ■ ■ × × ▲ ● |

Geheime Modi

|          |                     |
|----------|---------------------|
| Debug    | ■ × ■ ● ▲ ▲ ● ■ × ■ |
| Stickman | ▲ ▲ × ■ ● ● ■ × ▲ ▲ |
| Giraffe  | × ● ▲ ● ■ ■ ▲ ● × ● |
| FMV      | ▲ ▲ ● ● ● ● ● ▲ ▲   |

# IRONMAN X-O MANOWAR

**PS** Beide Spieler können mittels Paßcode alle Waffen, Boost, volle Panzerung und 99 Leben einheimsen...

C04A77077777 777777777777  
C02A77X77777 777777777777

## BLAZING DRAGONS

**PS** Mit dem untenstehenden Paßcode kommt Ihr direkt in den letzten Level. Viel Erfolg!

V?U5MK 4N6LUL OHW5CB








## 3D LEMMINGS

**DS** Um eine beliebige Stage anzuwählen, geht Ihr ins "Codes"-Menü und gebt als Paßwort **LAMPWICK** ein. Wählt "End", drückt auf Knopf **X**, damit ein anderes Paßwort erscheint. Wählt nun einen Schwierigkeitsgrad und drückt auf "Play".

## TEMPEST X3

**PS** Wollt Ihr einen Level weiterspringen, drückt Ihr im "Select Game Type"-Menü L1, R1, ▲, ●, ↘, SELECT und START gleichzeitig. Im Spiel müßt Ihr nur noch R1 gedrückt halten und L2 betätigen!

# SAMURAI SHODOWN 3

Wer als Spielfigur den gemeinen Zankuro Minazuki steuern will, geht im Spielfiguren-Auswahlbild auf Shizumaru und wartet eine Sekunde. Dann gebt Ihr die Kombination                 ein. Danach haltet Ihr START gedrückt und drückt    gleichzeitig, bis der Timer drei Sekunden anzeigt.

## TEST DRIVE: OFFROAD

**PS** Aus dem Internet haben wir uns die Cheats zum aktuellen Sequel von "Test Drive" beschafft.

|               |          |
|---------------|----------|
| Monster Truck | BEEFY    |
| Buggy         | SPRINTER |
| Stock Car     | LOWRIDER |
| Roadster      | FIFTY    |
| Alle Tracks   | ALLTRACK |

# SPIDER

**DS** Christian Kreutzer aus Hilden ist derzeit der ungeschlagene Tips-Experte unter Euch. Jeden Monat schickt er uns hufenweise Cheats, diesmal die Codes zu BMGs "Spider"...

|                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| <b>Laboratory</b> |                      |
| Lab Floor         | 1FLMC939GPR8F3BF7KT1 |
| Sinks             | CHMLC939GPR8F3LWGT53 |
| Lab Top           | 86MLC939GPR8F3VFQ5S4 |
| 70's Room         | FW1MC939GPR8F3BF7KT1 |
| <b>Factory</b>    |                      |
| Boxes             | FW1MC939GPR8F36DTTS3 |
| Conveyors         | BSRMC939GPR8F3VTKKT1 |
| Machine Rm.       | WDRQC939GPR8F3LM8S95 |
| Tubes             | 8WV5L939GPR8F36DTTS3 |
| Mechanical A.     | 8WV5L939GPR8F3G1QJB4 |
| <b>City</b>       |                      |
| Streets           | 9WV5L939GPR8F3LRT6S4 |
| Side of Build.    | 6SXXS939GPR8F3LRT6S4 |
| Park              | W9PNT839GPR8F3B9LVS3 |
| Under t. Str.     | N7KB3Y19GPR8F3V95HR5 |
| Along t. Street   | N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3 |
| <b>Museum</b>     |                      |
| Dispay Cases      | P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3 |
| Volcano           | G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3 |
| Dinosaur Bone     | H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4 |
| Model City        | J7KB3Y1GWPR8F31766D1 |
| Temple            | K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4 |

# NANOTEK WARRIOR

**PS** Ein paar ausgewählte Paßcodes zu "Nanotek Warrior" haben wir im Internet gefunden...

**Schwierigkeitsgrad "Normal"**

|                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Level 2 (7 Leben)  | ■ | ▲ | ✖ | ▲ | ■ | ✖ | ■ | ▲ | ✖ |
| Level 3 (10 Leben) | ▲ | ■ | ✖ | ▲ | ■ | ▲ | ✖ | ■ | ✖ |
| Bonus 1 (10 Leben) | ■ | ● | ✖ | ▲ | ■ | ● | ▲ | ● | ✖ |
| Level 4 (10 Leben) | ✖ | ▲ | ■ | ✖ | ■ | ▲ | ✖ | ■ | ● |
| Level 5 (10 Leben) | ● | ▲ | ■ | ✖ | ■ | ● | ✖ | ● | ■ |
| Level 6 (10 Leben) | ▲ | ● | ■ | ✖ | ■ | ▲ | ✖ | ● | ✖ |
| Bonus 2 (4 Leben)  | ■ | ■ | ■ | ✖ | ■ | ■ | ▲ | ▲ | ■ |
| Level 7 (10 Leben) | ✖ | ▲ | ✖ | ● | ■ | ✖ | ▲ | ● | ■ |
| Level 8 (10 Leben) | ■ | ▲ | ✖ | ● | ■ | ✖ | ▲ | ● | ✖ |

**Schwierigkeitsgrad "Hard"**

|                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Level 5 (10 Leben) | ■ | ▲ | ● | ✖ | ■ | ▲ | ✖ | ● | ✖ |
| Level 6 (10 Leben) | ▲ | ■ | ● | ▲ | ✖ | ● | ■ | ● | ▲ |
| Level 7 (10 Leben) | ▲ | ✖ | ▲ | ● | ✖ | ■ | ✖ | ■ | ▲ |
| Level 8 (10 Leben) | ■ | ✖ | ▲ | ● | ✖ | ■ | ▲ | ■ | ✖ |



# BIG MOUTH

Shigeru Miyamoto hält "Shadows of the Empire" für zu schwach und gab Verbesserungen in Auftrag. Die Japan-Version des N64-Geballeres erscheint am 21. Juli und ist angeblich grafisch und spielerisch ausgefeilter \*\*\* Dem Nintendo 64 verbunden ist auch John Romero, "Doom"-Erfinder und Internet-berühmter Sammler klassischer Computerspiele: Die drei Projekte seines neuen Entwicklungshauses Ionstorm ("Daikatana", "Anachranox" und die Echtzeitstrategie "Doppelgänger") werden auch für das N64 lizenziert \*\*\* "Turrican" goes N64: Die deutschstämmigen Factor-5-Entwickler arbeiten am 64-Bit-Debüt des stählernen Helden. Gerüchten zufolge sind sogar Vorbereitungen für ein weiteres N64-"Star Wars"-Spiel im Gange...

Marcus Behrends  
(Produkt-Manager von GT)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

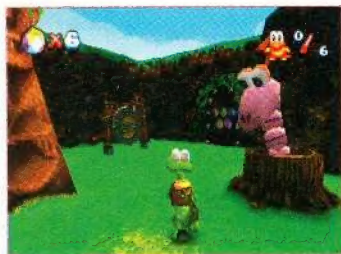
## In 5 Minuten ist Weltuntergang

**1. Decathlon (Activision, 1983)** "Weil man seine Adletten überstreifen und sich so richtig verausgaben kann. Außerdem könnte ich meine selbstgebastelte Joystick-Rüttelmaschine mal wieder entstauben und einsetzen."

**2. Pete Sampras Extreme Tennis (Codemasters, 1996)** "Normalerweise nur spielbar mit meinem Doppelpartner Volker Rieck (Sales Manager GT), aber auch ein gepflegtes Einzel gegen Pete muß sein, bevor alles zu Ende ist."

**3. Doom 64 (Williams, 1997)** "Macht einfach monströsen Spaß, mit der Plasma-Gun oder dem Raketenwerfer durch die Gegend zu flitzen und alles wegzubügeln, was einem vor die Flinte rennt. Gehört zum Survival-Kit für jeden echten Zocker."

## erscheint am 9. Juli



Die Kriegsgötter müssen verrückt sein... hoffentlich nicht allzu sehr, denn nächsten Monat wird sich die MANIAC-Schlägertruppe "Mering Devils" die N64-Version des Prügelautomaten **Wargods** zum ausführlichen Test vornehmen. Wir hoffen, Euch dann auch nähere Infos zu Argonaut's Playstation-Hüpfer **Croc** (links) und zu Konami's Polygon-Actionspiel **Metal Gear Solid** (unten) geben zu können: MANIAC-Undercover-Agenten bereiten sich vor, geheime Infos zu dem düsteren Actionspiel auf Mikrofilm zu bannen. Ansonsten steht die MANIAC 8/97 voll im Zeichen der **Electronic**

**Entertainment Expo** in Atlanta: Auf der E3 präsentieren die Hersteller aus aller Welt nicht nur die Knaller des diesjährigen Weihnachtsgeschäftes. Die dort vorgestellten Software-Perlen werden auch weit bis in's Jahr 1998 Eure Konsolen am Laufen halten. Freut Euch auf die Highlights des Jahres – Alle Hits, alle Neuheiten und aktuelle Trends findet Ihr im riesigen **Messe-Sonderteil** in der nächsten MANIAC.



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

|    |                      |                  |               |
|----|----------------------|------------------|---------------|
| 1  | IO: Intelligent Cube | Denkspiel        | nicht geplant |
| 2  | Final Fantasy 7      | Rollenspiel      | 1997/98       |
| 3  | Quo Vadis 2          | Strategiespiel   | nicht geplant |
| 4  | Pocket Monster       | Rollenspiel      | nicht geplant |
| 5  | Greatest Nine 97     | Sport (Baseball) | nicht geplant |
| 6  | The Company Human    | Wirtschafts-Sim. | nicht geplant |
| 7  | Bushido Blade        | Beat'em Up       | Ende 1997     |
| 8  | SD Gundam Century    | Action           | nicht geplant |
| 9  | Final Fantasy 4      | Rollenspiel      | nicht geplant |
| 10 | Cyberbots            | Beat'em-Up       | nicht geplant |

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

## Test the Best: "It's a MANIAC" 1993 bis 1997

Welche Firma hat seit der MANIAC-Erstausgabe (11/93) die meisten unserer begehrten "It's a MANIAC"-Prädikate eingesackt? Dank des haus-eigenen "Sports"-Labels (und jährlicher Updates) führt Electronic Arts die Hitliste unangefochten an; auch Playstation-Umsetzungen bekannter Spiele der Firmenchöter Bullfrog und Origin machen den Software-Riesen zum "It's a MANIAC"-Gesamt-sieger. Dahinter rangiert Sega, die nicht auf endlose Neuauflagen setzen, sondern mit zahllosen Neuentwicklungen die Spieler vortrefflich unterhalten. Das gleiche trifft auf Nintendo zu, die oftmals neues Terrain betreten statt mit ständigen Updates auf Nummer sicher zu gehen. Dagegen profitierten Virgin ("Earthworm Jim", "Sensible Soccer"), Acclaim ("NBA Jam") und Capcom ("Street Fighter") maßgeblich von wenigen Highlights, die beharrlich neuauflage und umgesetzt werden.







# Heart Racing Action



- Offizielle Wagen der WRC Saison 1997
- Entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen
- Mehrspieler Modus
- Unterschiedliche Wetter- und Bodenverhältnisse
- Echtzeit 3D-Grafik und Dolby Surround Sound

# V-RALLY

## 97 CHAMPIONSHIP EDITION

Infogrames

The next generation of game for the Playstation

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA "D" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Im Exklusiv-Vertrieb von

Laguna



**“WIR KÖNNEN JEDERZEIT  
AUFHÖREN.  
MORGEN? KEIN PROBLEM.”**



“Es setzt neue  
Maßstäbe in Sachen  
Fun-Racer” – DAS OFFIZIELLE  
PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin  
90% Mega Fun Gold Award  
10/10 Fun Generation



**“UPPS...DAS HABEN  
WIR GESTERN.  
SCHON GESAGT!”**

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNPIEL

**HOPFVERDREHENDE 3D-STRECHEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN  
AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.**



Codemasters  
pure gameplay

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

HALSBRECHERICHES RENNPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE

**V3**